ビデオゲームの最新情報満載/アミューズメントライフは遊びの情報誌

AM LIFE

Excitingbook for Game Boys

定価550円 NO.20

●連載第2回　ぼくらゲームとわいすき人間だぞPART II

ゲーム好きのためのゲームラリー《大阪編》

●ゲームアタック

"てんてん娘"未来感覚あふれるミライヤで遊戯人初体験!!

原真祐美 by namco

"てんてん娘"原真祐美ちゃん
未来感覚あふれるミライヤで
遊戯人初体験!!
ゲームメーカーでゲームにアタック③
namco ナムコの巻
原真祐美（歌手／コロムビア）
ドラマ"てんてん娘"やCF、歌でおなじみの原真祐美ちゃんの登場!! ナムコのショウルーム のニックネームをもつ、蒲田駅前のゲームスペース"ミライヤ"で、日ごろクールなイメージの真祐美ちゃんがこの時ばかりはゲーム少女に大変身!! しっかりと遊戯人気分にひたったのだ

ボディソニックタイプのポールポジションII ホントに車を運転してるみたい！

ボディソニックの迫力にドキッ！

国電蒲田駅西口を出てすぐの丸井の地下が、今回のアタックポイント〝ミライヤ〟だ。

入口からして、モニターロボットがいたりでミライ感覚は充分。エスカレータでB1へ。ドアから一日店内へ入ると、そこはもう、遊戯人のプレイスペース。日ごろクールさを売り物としている真祐美ちゃんも、スペースシップ感覚の店内に、ヒトミキラキラ。とくに、27インチカラーモニターのマザーコンピュータに興味シンシン、て感じ。

何はともあれ、ミライヤご自慢のボディソニックコーナーで迫力体験の開始だ。

このコーナーでは、ポールポジションIIとギャプラスがセットされ、プレイヤーをゲームのとりことしているのだ。

コクピットに座わり、ドライバーズシートをアジャストして、?級ドライバー・真祐美ちゃんの予選レースがスタートした。

サウンドの迫力は充分。重低音が全身に響くし、中高音のさえもかなりのもので、真祐美ちゃんもゲームのとりことなってしまったみたい。

今月も、この企画は大成功！もうこれで、何人のカワイコちゃんをゲームとわいすきにしてしまったのだろーか（芸能界に広げようゲームのワ!?なんちゃって）。

日ごろゲームなんぞはやったことがないという真祐美ちゃん、何度プレイしても予選通過とはいかなかったが、真剣そのものでハッスルプレイの連続だ。

クラッシュ時には、サウンドに負けないくらいの悲鳴が飛び出したりで、そばにいるスタッフも大満足（だって、こんなに熱中してくれると思ってなかったから）。

続いてはお隣りのギャプラスにチャレンジ。わけがわからないままにプレイしたワリに、3回目には3ステージまで進み、意外さを見せてくれた。

ここでもマイシップをやられると、額中を口にする一場面もあり、ゲームに夢中の様子がありあり。

ぷろふぃーる

原　真祐美(18才)

新曲〝夏のレッスン！〟をバックに、石油会社のキャンペーンガールとしてCFに登場し、さわやかなイメージを茶の間にふりまいている。フジTV系のドラマ〝てんてん娘〟では、みごと主役を演じて、歌に踊りに芝居にと、この夏はかなり意欲的

「ドラマの主役がやれて大満足です。シリーズ化されれば、もっとうれしいけど」

というのはホンネとみた。

「今やってみたいのはスキューバダイビング」などと、チャレンジ精神旺盛な一面も見せてくれる。

本名／種田真祐美、S41年9月13日生まれ。159cm43kg、76・58・82とスリム。趣味はテニス、好きな食べ物はカツドンとスキヤキ。一緒にいて安心できる人が理想の男性とか。南佳孝、来生たかお、井上陽水の歌に凝っている。血液型／O型。第一プロダクション所属。

スペースシップ船内にはコスモスワットがトンピタ!!

すっかりゲーム少女になりきった真祐美ちゃんのお次のチャレンジは、女の子好みのマッピー。スタッフのレクチュアにもかかわらず、うまくマッピーくんをコントロールできず、得点も悲惨な500点前後でギブアップ。今までの順調なプレイがウソのような不出来に、何気なくプン。可憐さの中に、真祐美ちゃんの芯の強さを見た思いがした。

真祐美ちゃんが興味を示したのは、スペースシップ内で、ひときは目立つスクリーンのシューティングゲーム〝コスモスワット〟だ。

カッコよく宇宙銃を構えてシューティングスタート。

スクリーンの宇宙空間に、突如として出現するターゲットを、フルオートで撃ち落とせばOK。

小気味よい発射音と共に光線がターゲットに命中!!

「重たいよ～」

などと言いながら、どっぷりとゲームにひたってしまったようで、限りなく撃ち続けていた姿が印象的（いや～、あの目がたまらなくミリョク的）。

もひとつ、真祐美ちゃんの希望はVSテニスだ。

「趣味はテニスなの」

というだけあって、その腕前はかなりのもの。さすが実戦とは違うので、最初のうちはプレイヤーのコントロールに苦労していたが、慣れるにしたがってビシバシと打球を決めていた。

エースを決めてはパチパチ。ネットプレイを華麗に決めてパチパチと自画自賛。イキイキとした〝スポーツギャル真祐美〟ここにありって感じに、ギャラリーもうっとりといったところだ。

いっちゃん最後は、入口の隅にあった相性診断マシン。さすが女の子、目ざとく見つけて、すばやくキーイン。カチャカチャと打ち出されたシートを見てニッコリ。内容は、

「ナイショ！」

ということだけれど、あの表情からすれば、いいこと間違いなしだろう。

コスモスワットで宇宙遊泳！ コレ真祐美のお気入り

ゲームスペース〝ミライヤ〟 東京都大田区西蒲田7-3-3第一稲鯛ビルB1 ☎03(734)6626 AM10～AM4

タジー、ドラゴンズレア
DRAGON'S LAIR
魔法使いのお城
馬が勝手に動きまわる
木の板から飛びうつれ

驚異のレーザーファン

石像をぶった切る

ダーク復活のシーン

くさりにしがみつけ！

ドラゴンとの対決

お姫様を助けだすと…

ジャイロダイン

© TAITO

NEW VIDEO GAME SCREEN

ソンソン

ロードランナー
©IREM
キックスター
©TAITO
空手道
©DECO

フォーメーションZ

©JALECO

クラウンズゴルフ

©NASCO

ザ・タワー・オブ・ドルアーガー

©namco

目覚めよ､チャレンジャー。
'84夏。オリンピックに熱くなれ!

●100m FREESTYLE(SWIMMING) ● SKEET SHOOTING ● LONG HORSE ● ARCHERY ● TRIPLE JUMP ● WEIGHT LIFTING ● POLE VAULT

Games of the XXIIIrd Olympiad Los Angeles 1984

HYPER OLYMPIC '84

ハイパーオリンピック'84

1 水泳(100m自由形)
100m FREESTYLE(SWIMMING)
ひたすらRUNをたたこう どんなタッチが好記録を生み出すか? BREATHが出たらタイミングよくJUMPで息つぎ

2 クレー射撃
SKEET SHOOTING
両方のRUNを使って左右に標的を射とう リズムをつかむことがパーフェクトに近づくコノ 君の反射神経を鍛えよう!

3 跳馬(ちょうば)
LONG HORSE
RUNでスタート､タイミングをよく選んでJUMPで跳ぼう｡RUNをたたいて 何回転できるかな? 着地ポーズを決めよう｡

4 アーチェリー
ARCHERY
JUMPで発射 押す時間で飛ぶ角度を調節 風の状態に注意して 落ち着いてタイミングをよもう 君は NICE!" の声が聞けるかな?

5 三段跳び
TRIPLE JUMP
RUNをたたいて助走 踏切り位置に注意してJUMPで跳ぼう 角度は押す時間で決まるよ リズミカルにホップ ステップ ジャンプ!!

6 重量あげ
WEIGHT LIFTING
ひたすらRUNをたたいてエネルギー充てん! バーベルが光ったら 素早くJUMPで一気にあげ 持ちこたえよう 重量が選べるよ

7 棒高跳び
POLE VAULT
RUNでスタート､動きをよく見 JUMPを押してポールをわたそう 手を離すタイミングに注意して さあ クリアできるか?!

[illegible]の興奮がそのままビデオゲームになった

7種類のバラエティに富んだ種目に挑戦できる!
これはもう本物の迫力だ。
オリンピック記録を君の手で書きかえよう!

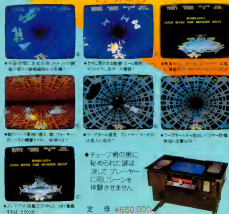
Konami
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14
TEL 03(262)9111(代)

たくさんのご応募
ありがとうございました。
ゲームアイデアコンテスト
発表
優秀賞(賞金 50万円)
津田明良(福島県)
佳作賞(10万円)
轟 広人(長野県)
努力賞(5万円)
宇高 浩(愛媛県)
手塚一郎(東京都)
次点(2万円)
前枝壮一郎(千葉県)
見城こうじ(東京都)
小林吏人(東京都)
本所洋平(山形県)
●以下20名様に記念品をお送りいたしました。
真保徹、伊藤禎、長崎智久、定盛史和、土屋広和
法邑裕治、長崎和久、矢野目正教、西田敬、関根征宏
大岩正英、堀祐一、岡部秀樹、小山祥之、岩本佳之
玉腰一博、井内孝、北畑浩、島田啓一、土門浩二
(敬称略)
最優秀賞(100万円)該当者はありませんでした。
ALPHAブルファイター
BULL FIGHTER T.M.
氷上の格闘技!!
猛烈ブルファイター
ALPHA
アルファ電子株式会社
●本社 〒362埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル ☎0487(75)2412(代表
●東京支社 ☎03(258)347
TELEX 02226010 ALPCO

3D Super Graphics TUBE PANIC™

チューブパニック

画面の全てがコンピュータ・グラフィックス
圧倒的な美しさとパワーで迫る
レーザーディスクを超えたニュー3Dゲーム

劇的シーンを体験するスーパ感覚は迫力抜群。

●宇宙空間に突如出現したチューブ網 その間から敵機編隊B-5が来襲

●次々に現われる敵機 ビーム発射 ディメオラに命中 大爆発！

●無事脱出 待ち受ける[illegible] 母艦に着艦成功 RIGHT ON [illegible]

●敵のベース基地に侵入 敵 ウォーキーBベースの攻撃をかわし 破壊せよ"

●ワープホール発見 プレイヤー マーナスは進入に成功"

●ワープホールから脱出 [illegible]ヤー防備で体当り攻撃もOK"

●プレ[illegible] 母艦IIの中心につまく着艦すれば 5000点

●チューブ網の奥に秘められた謎は決して プレーヤーに同じシーンを体験させません

定　価 ¥650,000
OP価格 ¥423,000

〒95-2450

〒95-1999

ニチブツMSXマザーボード使用

定　価 ¥800,000
OP価格 ¥680,000

18"テーブル 〒95-2450

東京事業所 東京都中央区日本橋蛎殻町1丁目5番12号 ヤノマ日本橋ビル ☎03 664-5271(代) 〒103
株ニチブツ札幌 札幌市豊平区中の島1条7丁目1 京王もなみマンション ☎011 824-2571(代) 〒062
株ニチブツ仙台 仙台市上杉5丁目3番10号 ☎0222 65-5571 代 〒980
株ニチブツ広島 広島市南区東蟹屋町2番17号 第2つきむらビル ☎082 253-6131 代 〒734
株ニチブツ九州 福岡市博多区博多駅南4 4 17 新常盤ビル1F ☎092 472-7221 代 〒812
京都工場 京都府久世郡久御山町大字市田小字新珠城12-1 ☎0774 44-6262 代 〒613
NICHIBUTSU U.S.A CORP TEL 213 538-2162　NICHIBUTSU U.K LTD TEL (021 544-4299

新製品

Lode Runner™

ロードランナー

バンゲリング帝国の地下宝物庫。ここには奪い取られた民衆の宝が隠されている。

行け、コマンダー！宝を取り戻すべく。

のぼれ、飛べ、突っ走れ!!

最後に出てくるハシゴが次の宝物庫の通路なのだ！

あのロードランナーが新しいコンセプトでアーケードに登場！

大脳を活性せよ！

24面に繰り広げられるコマンダー対敵番兵の宝の争奪戦。敵の動きをよむと同時に穴アケのタイミング、迷路のくずし方など計算しながらテクニックを駆使する新タイプのパズルアクションゲームだ！　右脳、左脳を最大限に働かせ、大脳を活性せよ!!

世界で大流行 ロードランナー 1983年全米パソコンヒットチャート No.1

死の番兵達

ノウム　ラモーン　アング　クラウ　モル　ベットン　サブリ　ダダ

二人同時にプレイできる。
さあ君もチャレンジ!
TM
SONSON
ソンソン
CAPCOM
今までにない
キャラクター
面白さNo.1 !!
NEWゲーム
登場!!
LET'S GO TENJIKU!
君は天竺にたどりつけるか!!
カプコン
株式会社カプコン

AMライフでは、ビデオゲームをより楽しく遊べるものにするため、アーケードゲームだけでなく、めざましい進化を続けているパソコンのハードウェア及びソフトウェアなどに関するあらゆる種類のクレームを受け付けています。

またこれらを、本誌スタッフだけでなく読者諸君やメーカーなどと共に考え、見つめながら誌上で発表していきたいと思います。

アーケードゲームはもちろん、パソコンのソフトに関しては、ここ1、2年の間に急増いや激増の観があります。これは、MSXパソコンが発売され一層拍車をかけているようです。

それらがすべて、ユーザーが満足できるソフトであれば全く問題はありませんが、良質かつ良心的なものは数えるほどというのが現況でもあります。そして、ほとんどが野ばなしの状態で売られています。

ユーザーとしては、1つ1つのソフトの価格が安くないだけに、せっかく買ったものがロードできない代物であった場合、泣くに泣けません。優良なソフトハウスなら、交換も可能ですが、不良ソフトハウスの場合にはアフターケアは全くないのですから。

ゲームセンターでのアーケードゲームについても、ゲーム自体、またゲーム機械、ゲームセンターなどについて、改良点やクレームその他遊ぶ側から希望することをどんどん送ってください。

ゲームだけに限らず、アミューズメント＝娯楽＝に関する問題については、とにかく何でも受けつけていくつもりですし、誌上で公開し、共に考えていこうではありませんか。

――これは、みんなで楽しく遊ぶためのものとして、AMライフができる1つの方法だと考えます。このコーナーへの投稿者には、No.19以降から情報局ページ（AMライフフォーラム欄）への掲載の如何にかかわらず、友の会々員証を送ります。

◇宛先
㈱アミューズメントライフ情報局係
〒162 東京都新宿区下宮比町15－924
※できるだけ封書で投稿してください

AM LIFE アミューズメントライフ NO.20
AUGUST.1984

CONTENTS

表紙イラスト／藤居正彦

P 25

"てんてん娘"未来感覚あふれるミライヤで遊戯人初体験!! — 1
原真祐美　取材／石崎真人　撮影　佐鳥周記

話題のトップゲーム ドラゴンズレア — 4

NEWゲームスクリーン — 6

ゲーム好きのためのゲームラリー第2回 — 18
読者参加／ぼくらゲームどわいすき人間だぞPART II

ごきげんNEW GAMES — 23

話題のトップゲーム — 28
ドラゴンズレア、スペースエース、ハイパーオリンピック'84、ワイリータワー／伊達邦彦

大阪にナウいゲームセンター誕生 ゲームプラザ24 — 34

TOY&HOBBY — 38

全国ゲームランド探訪⑬ レポーター／野中美木子 インターアクション(八王子) — 43

P 56

MSXマシン解剖 サンヨーPHC-30／尾上勝行 — 46

おれっちの攻略法 フリッキー、ミスターDo、フロントライン — 49

ぱそこんそふとでビシバシ 原　健司 — 54

ゲームセンターマップ 渋谷・六本木 — 60

アウトドアシリーズ③後楽園ゆうえんち 田中優子 — 64

AMライフが足で集めた 月間ヒットゲームベストテン&アンケート — 72

マイコンくん 古川一朗 — 75

今どこに.?スペースインベーダー — 76

今月の全国ハイスコア — 78

AmuseMent FORUM アミューズメントフォーラム — 81

情報缶
DISK情報室
FUNNY GOODS
おたよりおくれのコーナー
AMライフ情報局
AMライフ誌上ロードショウー 竹上次郎
BOOKS
お知らせ
当選者発表

編集後記 BIGプレゼント — 96

P 23

P 76

のためのゲームラリー《大阪編》

連載再開第2回

読者参加 ぼくらゲームどわいすき人間だぞ PART II

取材協力／ゲームゾーン1　取材／野坂雅博・菅原裕子・佐鳥眞記

参加者を、異常なまでの興奮に巻き込んだ、第一回目のゲームラリーに続いて、二回目は舞台を大阪に移して再び興奮を呼ぶことになった。場所は大阪梅田の大阪駅前第4ビルのゲームセンター"ゲームゾーン1"果たして熱戦の決果は？

『ゲームゾーン1』

一大ゲームゾーンともいえる大阪駅前ビルの4号館B－にある老舗的なゲームセンター

明るく、とても清潔な雰囲気の店で、平日はかいわいのサラリーマンでにぎわい、土、日はNEWゲームをさかし求めるゲーム少年でにぎわっている

第4ビルのB－とB2だけでもなんと6軒ものゲームセンターがひしめいているのだが、2つの店の特長は、プレイヤー同士かふれあいを大切にしていること。

"何でも落書き板"が立てられ、買います、売りますコーナーなとの利用もひんぱんだ。

また、ゲームも新しいものが比較的多く、常連が集まりやすくなっているようだ

ゲームゾーン1での話題は何といっても、ハイパーオリンピックの全国大会で、この店から出場した芳嶋秀樹くんがみごと優勝して、ロサンゼルスオリンピック招待を勝ち取ったことだ。

これは、ゲームゾーン1の自慢と共に、この店のゲームレベルの高さを示しているといえるだろう。

GAME RALLY

ゲーム好き

“東京になんか負けないぞ”と、やる気満々の関西ゲーム人間勢ぞろい！

芳地秀樹(14)

彼は、コナミのハイパー世界大会に出場したほどのゲーム少年だが、今回のゲームラリーでは、やったことのあるゲームがタイムパイロット84だけなので、調子がでなかったとのこと。“やっぱりゲームは、自分でお金を出してやらないと、燃えないよ”という意見でした。

好調快調に滑り出した読者参加ゲームラリー、第二回は大阪の巻。

6月24日の日曜日、大阪は梅田のオフィスビル街の地下街の ゲームセンター“ゲームゾーン1”を舞台にして、熱戦がくり広げられた。

ここは大阪駅前第四ビルの地下一階。いわゆるキタの繁華街の一角に属する場所だ。

国鉄大阪駅、地下鉄梅田駅、西梅田駅、東梅田駅に囲まれた交通便利なところでもある。

御堂筋の広い通りをへだてると大阪らしい商店街が広がる。大阪独特のアーケートの通りは、狭い道巾に人がどっとくり込むので雑然とした感じで、いかにも大阪という雰囲気が味わえる。

大阪は、地下街の発達もめざましい。地下鉄の連絡通路などが商店街となりここも人通りが断えない。

くいだおれ・大阪の名にふさわしく、曽根崎センター街、阪急東通商店街、阪急東中通商店街やウメチカの愛称で親しまれている日本最大の地下街、梅田地下街、阪急三番街など、どこも食べ物屋が目立ち、中でも、お好み焼き、とんかつ、すし店などが目につく。とまあ、食いもののはなしはこのへんでおいといて、ゲームラリーへと移ろう。

午前10時、やる気満々の6人プラスギャラリーが勢ぞろい。といいたいところだが、名古屋から遠路はるばるやってくる小山くん（ゲームファンジン・AMP代表）が30分遅れ、京都の菊地くんが待てとくらせどやって来ないので、ギャラリーとして来ていた大田くんに白羽の矢を立てて、1時間の遅れで開始することになった。

しかし、ゲームラリーの説明をしようにも、さすがゲームどわいすき人間たち、プレイ中のゲームがなかなかゲームオーバーにならずに集まってくれない

ゲームラリーの縁の下の力持ち!?吉野くん

ゲーム方法についての説明も和気あいあい

で、スタッフはひと苦労。

ルール説明が始まったのは、さらに遅れること10分。スコアシートを渡し、パートナーを決めていよいよ本番開始だ。

どの顔も意欲は充分に見える。

今回の指定ゲームは、タイムパイロット84、サンダーストーム、メガゾーン、フリッキー、バルガス、リングファイターの6種目。

事前にゲーム指定を知らせておかなかったため、全くプレイしたことのないチャレンジャーが半数もいて、スタッフは少々あわて気味。しかし、ここで変更するわけにもいかないので、あえてスタート。

気負いすぎ? なぜか調子の出ないチャレンジャー

第一組は、あの〝コナミ・ハイパーオリンピック全国大会〟で優勝し、ロス五輪観戦のキップを手に入れた強者、神戸市の芳地くんと、枚方市のひょうきんマン木下くん。

第二組は、過激? なゲームファンジンAMP代表の小山くん。名古屋からやって来て意欲は満々だ。対するは、突然の参加となってとまどい気味の太田くん。豊中市の14歳だ。

第三組はサーカスチャーリーが大得意の豊中市の井内くんと、神戸からの岩崎くん。岩崎くんは、昨年の読者参加で大いにひょうきんぶりを発揮してくれた神戸を代表するゲームどわいすき少年なのだ。

これらのメンバーのコンタクトをしてくれたのは、本誌の執

木下　篤(14)

ゲーム歴は八年という木下クンは、ナムコ大好きのひょうきん少年。ゲームラリー中も相手がやっている時は、大阪弁でいろいろ説明してくれるので、おもしろく聞かしてもらいました。〝今回はナムコのゲームがなかったのが残念で、今はチャックンポップにこっている〟と。

集計は慎重だ

烈な読者で自らもゲームファンン〝スーパータイムス〟の代表として活躍している吉野嘉哲くん。この日もオブザーバーとして参加してくれ、熱戦を盛りあげる役割りを果たしてくれた。

実力ナンバーワンの呼び声の高いのは、やはりハイパー1優勝者の芳地くん。コナミのゲームに関しては向かうところ敵なしとギャラリーの意見も一致している。続く実力の持ち主は井内くん。彼も負けず劣らずコナミのゲームに抜群の力を発揮するというわけだ。

今回の勝負の行方は、この二人に対し、毒舌、毒筆でならす徳島アミューズメントマニアズパーティ（AMP）の名古屋在住の小山くんが、実戦においてどれだけの実力を出すかという点だ。

井内　考(15)

クールな感じの井内クンは。本誌のおたよりコーナーの常連でその実力のほどはと見ていたが。すばやいスティックワークはなかなかのもので、一位。

コナミとセガのゲームが好きで、二日に一度ぐらいはゲームセンターにいくが〝最近は熱中するゲームが少ない〟という意見。

太田亘一(14)

ゲーム歴は二年と他の少年に比べると浅い太田クンの感想は。〝難しかったけどただでゲームが出来たのがおもしろかった〟とのこと。いつもは近くのスーパーなどで。古いゲームをやることが多いそうで。好きなゲームはシューティングと。ナムコのゲームでは最近はリブルラブル。

《ゲームラリー／ルール》

6種類のゲーム性の違うゲームをプレイし。規定によるポイントを算定し。その合計得点で競う。

◆各人の持ち時間　　1プレイにつき5分間×6プレイ

◆時間内でゲームオーバーとなった場合には次のポイントを与える。

1分以内　0ポイント　　2分以内　2ポイント
3分以内　3ポイント　　4分以内　4ポイント
5分以内　5ポイント

◆5分間のプレイ時間を終了後、各人のゲームスコアで順位を決定し。次のポイントを与える

1位　20ポイント　　2位　17ポイント
3位　15ポイント　　4位　14ポイント
5位　13ポイント　　6位　12ポイント

◆プレイ要領

6人が同じ機械で1人プレイによってゲームを進行する　テーブルタイプの場合。向き合ってプレイすることはさけ。各人が同一の条件になるようにする。

◆その他

ゲームや店によって条件が異なる場合も生じるので規定にそわないときには係員の判断で処置する。

GAME RALLY

読者参加ゲームラリー結果

No.2　　6月24日(日)　於ゲームゾーン1(大阪)

順位	氏名	PT 1	2	3	4	5	6	合計
1	井内　孝	4	3	3	17	20	20	67
2	小山祥之	20	3	3	20	3	5	54
3	岩崎悦紀	5	2	5	4	17	2	38
4	木下　薫	4	4	5	4	5	2	24
5	太田亘一	2	2	3	3	2	4	16
5	芳地秀樹	4	2	2	2	3	3	16

岩崎悦紀(17)

なかなかおもしろかったが、プレイしたことのないゲームばかりだったので、ちょっと難しかったそうで、今日の成績は自分では不本意。"ナムコとアタリのゲームが好きで、ほとんど毎日大阪市内にゲームをしにくるので、交通費の方が大変"と嘆いていた。

注目の三人を軸にして、それぞれの得意ゲームから熱戦の火ブタは切っておとされた

サンダーストームのみか、ゲームの性質上スコアをつけることができず、タイム参考に得点を記入することにした。

"5分を超えるプレイヤーがいたらどうしよう"などといったスタッフの心配は全く関係なく、全員か4分以内でゲームオーバー。しかし、この手のゲームについての得点方法については一考の余地がありそうだ。

「自分のお金を入れてプレイしないと燃えないなあ」

と大本命の芳地くん。6種目すへてか5分以内にゲームオーバーとなってしまい、太田くんと共に5位タイ。予想を全く裏切った結果となってしまった

ひょうきんマンの木下くんは、始終周囲を笑わせてくれるのだか、ゲームとなるとイマイチで、やはり全種目5分以内で終わって4位。

明るさにかけては、今回のチャレンジャーでピカイチの岩崎くん。気負いがたたったのか、バルガスのみ5分間プレイし、トータル38得点で第3位。「ギャプラスだったら人並みにプレイできるんだけど」とひとこと。

「コナミとテーカンのゲームのほとんどが得意ゲーム」

という小山くん。自身でもAMPでゲーム攻略法を書いたりしているのでコツだけはバノチリとか。

そのせいか、タイムハイロノト84では85700点で20ポイント。フリッキーでも5分て18-1200点をとり20ポイントをあげたのだが、唯一の苦手メガゾーンやバルガスでの低得点かたたって、惜しくも第2位

本命の一角、井上くんは、タイムハイロノト84、サンダーストーム・メガゾーンでは全くふるわなかったものの、フリノキーて17ポイント、バルガスで20ポイント、リングファイターも同しく20ポイントで総合67ポイントの堂々一位。

それにしても、大本命の芳地くんが最下位タイとなってしまったのは意外。戦い終って、6プラス1名はそれぞれの健闘をたたえながらニコパチリ。ど一です。満足そうな顔々々…。

ゲーム別スコア(1位のみ)

ゲーム	スコア	氏名
タイムパイロット	85,700点	小山
サンダーストーム	全員失格	
メガゾーン	〃	
フリッキー	181,200点	小山
バルガス	126,330点	井内
リングファイター	68,480点	井内

小山祥之(18)

大学生の小山クンは、年も!だがゲーム歴も13年という、ゲームの猛者。コナミやテーカンのゲームが得意で、ボンジャック　ガズラーは一千万点いくそう。毎日学校の行き帰りにゲームセンターに行くが、自分でミニコミを出しているので、その取材も兼ねているとのこと。

NEW VIDEO GAMES

今月もいろいろなジャンルのゲームが8本!!

それぞれに工夫をこらしてあるので、夏休みがまた楽しくなることは受けあい！

©JALECO

★フォーメーションZ（ジャレコ）

戦士たちに捧げる戦慄のバトルフォーメーション！

地上ではロボット、空中では戦闘機に変わる、形態可変戦闘メカ〝イクスペル〟。キミは、このイクスペルに乗り込み、山から海、砂漠、そして宇宙空間へと、戦闘を続けていかなければならない

●

ゲームがスタートすると、シーンは、まわりを山にかこまれた山岳地帯。そこをイクスヘルはシャカシャカと歩いていく。

地面には、緑色に光るものか埋設してある。なんだと思っていると突如爆発して、地雷だとわかる　次からはこいつを破壊しなから進んでいく。

空中ては、無人戦闘機キルダか編隊を組んで飛んでくるので、ハルスレーザーで破壊してしまおう。このキルタは比較的容易にやっつけることができるが、クラケのような形をした、重戦闘機ヘプラムは、爆弾をまきちらしながら、フワフワと飛び回るので早めに破壊しないと危険である

ズンズン進んでいくと、地面が途切れて、目の前に海か広かる。ロボノトの状態では海を渡ることはできないので、空中に飛びあかり、戦闘機に変身して海を飛び越える

この時に注意しなければならないのは、空を飛ぶとイクスペルのエネルキーが、グングン减っていくことだ。表示か0になると、イクスヘルは、自然落下を始めてしまう　海を飛び越えるには、50以上のエネルキーが必要なので、地上にいるときにエネルキーコアをたくさんとって、エネルキー量をできるたけ充てんしておくようにしよう

海を越えると、砂漠に出る。ここは最初の山岳地帯とあまり変わらないが、サンドウォーカーという大物かいる。

これを破壊するには、何でも破壊することのてきるエネルキー砲ビノクバンを使って、頭部を狙う

そして再び、海に出ると敵戦闘母艦STYが空中に浮かんでいるので、ヒノクバンて破壊たすると、大気圏離脱用ハワユニノトであるコスモブースターが、飛んでくるので、これにトノキングさせて宇宙へ飛び出す。

このあとは、浮遊大陸での戦闘、そして宇宙空間では、敵機動要塞ンズィリアムとの戦いと続き、プレイヤーは休みなく戦い続けなければならない　キミはどこまでこの戦闘を勝ち抜くことが出来るだろうか!!

NEW VIDEO GAMES

★キックスタート（タイトー）うなる排気音、溢れるスピード感！ 栄光のゴールへ一直線!!

©TAITO

レバーとボタンの操作による、オートバイレースゲーム。臨場感あふれるサウンドと、スピード感はなかなかのもの。キミもチャレンジするっきゃない！

●

ハイクの操作方法は、ハントルの代わりにレハーでおこなわれ、キアチェンジの方は二つのホタンを使用する。アクセルは常にONの状態になっているので、スタートは自動的に行なわれる

ケームは、決められた時間内に、オートバイをコールインさせると、1ヒート終了となり次のヒートに進むことができる

走り方としては、カーブでは少しスヒートを落とし、直線になったらキアをトップに入れて高速走行をする　キアチェンジは、ローからセカンド、トップと順番に入れるようにしないと、思うようにスヒードか上がらない、これはシフトダウンのときも同じで、順番に落としていくとエンジンブレーキかかかって、スヒードが落ちていく

スヒードの変化は、排気音や走行画面でもわかるが、画面右に表示されているスピートメーターとタコメーターを見ていると、一層わかりやすい

コース上には、ドラム缶とライバルのバイクかいるので、これに激突すると自分のバイクがひっくり返って、時間のロスになってしまう。レハー操作でうまくよけることにしよう

たまに黄色いトラム缶かでてくるが、これを通過して次の黄色いドラム缶まで無事故でいくと、二千点かもらえるし、他のライダーを追い抜いても得点がはいる。

ヒート数は、1ヒートから29ヒートまであって、29ヒートの次はまた1ヒートに戻り、残りタイマーか10秒以下でミスをするとゲームオーハーになってしまう

さあ栄光のゴールは目前たテクニックの限りをつくしてつっ走れ！

★空手道（データイースト）格闘ゲーム第三弾！本格的空手ゲーム登場!!

DECOの格闘技ゲーム路線、プロレス、大相撲に続く第三弾は、格闘技の頂点、空手をテーマにしたアクションゲーム。きれいなグラフィックと、迫力あるサウンドによる、本格空手ゲーム！

●

ケーム開始とともに、フレイヤーは、道場に入っていく。そしてそこで、技の練習が始まる

この練習は、赤い胴着の師範かやる技と同し動きをすると、得点になる。

しかしこの時に習って技を出すばかりでなく、二本のレバーを自分でいろいろと操作してみて、得意技を作っておくのも一つの方法だろう。

動きは全部で十六種類あるが、それらを組み合わせて使用することによって、いろいろなバラエティの連続技を使えるので、自分独自の技を考えてみよう

練習か終わると、道場て試合か開始される。自分は白い胴着て赤い胴着の相手と闘う。

時間内に二本先取すると、次の試合に進むことができるが、時間内に決まらないと、判定になってしまうので、なるべくポイントを先攻させて闘うようにしよう　ポイントは技の種類と決まった位置によって、点の高

©DECO

低と技ありか一本かというのもちがう。技ありは二回で一本になる。

試合か終わると、鍛練というのがあり、フレイヤーに向かってビンや果物、石などが飛んでくる。これらをこわしたりよけたりすると得点になり、これは失敗してもゲームオーハーにはならない

道場試合て二人に勝つと、全国大会に出場することかできる。ここでも二本先取すると勝ちだか、勝ち進んでいくと相手の段もあかっていき、相手の動きか遠くなり難易度か増してくる。

ここで二人に勝つと、画面か砂兵に変わり牛と対決か始まる。牛の眉間にタイミングよく突きを入れると、牛はひっくり返ってしまい、ボーナス点が入る。この他にも、かわら割りや氷柱おりなどのボーナスゲームかあり、成功すると高得点になる。

このゲームをプレイしていると、キャラのダイナミックな動きとリアルなサウンドで、いやかうえにももりあかってくるので、そこを冷静にフレイするのがこのゲームのこつだろう。

★ソンソン（カプコン）中国の古典"西遊記"が、ビデオゲームで甦る。

子供の時に、テレビや本で一度は見たことのある孫悟空の物語を、おもしろくアレンジしたコミカルゲーム。二人で力を合わせれば、天竺に行き釈迦から巻物をもらうことも可能!!

●キミは孫悟空（SON SON）か猪八戒（TON TON）になって、天竺までの長い道のりを越えて、お釈迦様から巻物をもらうというゲーム。

©CAPCOM

画面は、六段になったフロアから構成されていて、それが右側から左側に流れている。エリアは20エリアあり、それぞれのエリアが一〜五画面あるので、全部で87画面という設定になっている。

自分のキャラクターは、レバーを動かさない状態ていると、画面の流れる速さと同じスピードで歩いていることになる。レバーは四方向で、左右の他には上にいれると、ジャンプして上のフロアに昇ることができ、下に入れると下のフロアに飛び降りる。ボタンを押すと弾か発射され、敵を倒すことができる。

敵のキャラクターには、大魔人、山賊、コーモリ、とんぼ、ヒラニアなどがいて、こちらを襲ってくる。

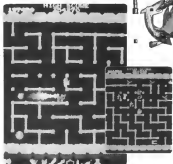
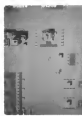
他には、ジャンボフーズというのがある。これはスモールフーズを六個とると出現して、とると高得点がもらえる。またこれを八個とると、今度はPOWという看板か出る。これをとると画面上の敵かフーズに変わって、食べてしまうことができる。

このゲームは、二人でやると一層おもしろくなるゲームで、二人でやるときたけの必殺技というのもある。たとえばプレイヤーが下のフロアにいて、上のフロアに1プレイヤーかいた場合、2プレイヤーの上にうまく飛びおりると、2プレイヤーの上に乗ったまま、一緒に動くことかできる。また、二人で左右に並んで同じ方向に同時に弾を撃つと四連射という感じになり、強力になる。

かくれキャラとしては、たけのこがあり、天竺までに六十四本か隠れているので、取りながら進んでいこう。

©TAITO

©namco

★ザ・タワー・オブ・ドルアーガ（ナムコ）ビデオゲームで初のロールプレイングゲーム！

パソコンゲームは、今ロールプレイングやアドベンチャーが大はやりだが、そのロールプレイングが、ビデオゲームになった。ナムコ自信の一作のできはどうか!?

●

まずロールプレイングゲームというものはどういうゲームなのか、ということについて説明しよう。

ゲームプレイヤーは、ゲームの中のキャラの一人となって、ある最終目的を達成するために、ゲームで設定された舞台（たとえば城の中や、地下迷宮など）をさまよい、中にいる怪物を倒したり、宝物をひろいながら自分自身をきたえていくというゲームで、自分のキャラを育てていくということかかなり重要なフィーチャーになる そのために〝自分のキャラか自分と同一であるというような感じを持ってプレイできる〟という点か今受けている理由なのだろう。

そんなわけで、このドルアーガーも、今この時点ではほとんどわからない謎だらけのゲームである。

一応ゲームの概略としては、自分のキャラは黄金の騎士ギルで、ドルアーガーにつれさらわれたカイという女の子を救いに、城の中へ入っていくというストーリーである。

城の中は、何層にもわかれていて、各階かそれぞれ迷路になっている。ここをうまく抜け出して次の階にいくには、木のドアを開けていかなければならない トアには鍵かかかっているから、それを探すのかホイントになっていて、鍵を見つけるまでは、その階にいるしかない

もちろん、それを邪魔する怪物達か二十種類もいて、魔法をかけてきたり、火を吹いたりするのもいる。ギル（自分のキャラ）は、最初の設定で剣と盾を持っているので、盾て防ぎながら、剣で相手をやっつけよう。

ハソコンのロールプレイングと異なる点は、時間制限があることで、ボーナス点は刻々と減っていき、なくなったら残りの一分のうちに迷路を脱出しないと一人失ってしまう。

いいところまでいったのに、ゲームオーハーになってしまった場合には、すぐにクレジットを入れると終ったときの状態て続けてプレイすることができる。

今解っているのは、ここまでなのて、あとの謎はキミ達かプレイして解いてくれるのを祈る

★ジャイロダイン（タイトー）戦闘ヘリを操り、陸海空の三種の敵を破壊セヨ！

キミは、戦闘ヘリコプターに乗って、敵の戦車、戦闘機、戦艦、要塞などと戦いながら、敵基地の奥深くへと侵入していくストーリー性あふれるゲーム展開と、美しいグラフィックによる、リアル戦闘ゲーム！

●

このゲームを始めに見て驚くのは、グラフィノクかものすごく良くてきているということだろう。

自機である、ヘリコフターの金属的な質感や、海、砂兵、道路などの背景のリアルさがいいそしてそこにいる人間や、生えている樹木などが、ヘリコプターか近づくと手をふったり、木の葉かゆれたりするなどで、それを見るだけでも価値がある。

遊び方は、ヘリコプターをうまく操縦しながら、出てくる敵を次々に破壊するという、わりとよくあるパターンのゲームで、操作方法は八方向レバーと二つのボタンを使円する。

ヘリコプターの移動は、レバーて行なうわけだが、これがスイスイと動かないところかかえってリアルで、敵の弾をよけるときもなかなかの緊迫感かある

武器には、三種類あって、空中用と地上用のマシンガンと、地上用のホーミングミサイルてある 通常は二つのマシンカンだけでも充分に戦えるか、ホーミングミサイルを使用すると、破壊したい目標か少し離れたところからでも攻撃てきるので、あまり接近したら危ないような攻撃目標は、これで破壊するようにしよう

しかし、地上にあるものをすへて攻撃していいわけではなく、人間や動物、民家などを撃つと点か減っていき、その後のゲーム展開か難しくなり、森の中から突如攻撃されたりするので、注意しなければならない。

うれしいのは、持機か全部やられても、ハイロノトかハラシュートで脱出すると、エキストラフレイになって、もう一機分フレイすることができる。

このリアルな戦争ゲーム、キミはとう戦う?

©IREM

©NASCO

★クラウンズゴルフ（エスコ貿易）

本格的ゴルフゲームでキミもホールインワン！

ゴルフに必要なデータが、全て表示されるリアルなゴルフゲーム。本当のゴルフをやったことのないキミも、これでシングルプレイヤー!?

●

ゲームを始める前にプレイの選択をすることができ、一クレジットだと一プレイで、スコアが4オーバーになった時点でゲーム終了になってしまうが、五クレジットだとハーフラウンドプレイとなり、スコアが悪くてもハーフラウンド（9ホール）はプレイできるというシステムになっている。

このゴルフゲームが、他のものとちがっているところは、クラブをふるときに、ショットレバーと呼ばれる、バネ仕掛けのスティックではじくようにして打つというところだ。

そしてクラブの選択も、1W（ドライバー）からPW（ピッチングウェッジ）まで8種類あり、ピンまでの距離によって自由に選ぶことができる。

ショット方向は、画面上部の目盛上の白点をボタンで動かして決めると、その方向に飛んでいく。

もう一つ細かい点としては、プレイヤーの位置とスタンスを選ぶことができる。これはオープンスタンスにすると右に曲るスライスが打てて、クローズスタンスにすると、左にフックが打てるというもの。

プレイヤー位置では、ボールを体の前の方で打つと、トップになって低いボールが打てるし、体の後ろの方で打つと、テンプラといって高いボールが飛んでいくようになる。

これらのテクニックは、風向やコースの状態に応じてうまく使うと、スコアもアップするようになるだろう。

こうして、スコアが4オーバーになるまでは、次々とプレイできるが、なれるまではショットレバーの感覚をつかむのが難しい面もあるので、注意する。

なれてくると、今度はかなりリアルなプレーを楽しむことができるようになり、ホールインワンなども可能となる。

なれるまでは一人で練習して、なれてきたら、二人でプレーするとよりおもしろいゲームになるだろう。

★ロードランナー（アイレム）

アクション、プラス思考ゲームにチャレンジ！

パソコンゲームで人気絶頂のロードランナーがビデオゲームに登場。パソコンゲームの思考性とビデオゲームのスピード感がドッキングしてニュータイプのゲームになっている。

●

ゲームの内容は、奪われた宝を取り戻すために、バンゲリング帝国に潜入したコマンダーを、プレイヤーはうまく操作して、敵につかまらないようにしながら、各面にある宝を全て取ると次の面に進むことができるパズルアクションゲーム。

面は一ブロック三パターンで八ブロックあり全部で二十四パターンの画面構成だ。一ブロック毎に敵のキャラクターも変わるのでなかなかあきさせない。

画面上には、自分と敵キャラ、宝の他にバー、ハシゴ、通路があり、それらを伝わって宝をとっていくのである。

自分のキャラクターであるコマンダーは、レーザーガンを持っていて、通路に穴をあけることができる。これがすごく重要な要素で、敵が近くに接近してきたときには、通路に穴を掘って、穴に落としてしまうことができる。

穴に落ちてしまった敵は、しばらく動けないのでその上を通過することも可能となる。

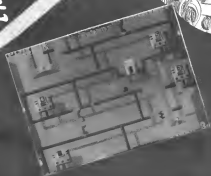
穴を掘るもう一つの理由は、穴を掘らないと宝がとれない場合だ。通路でかこまれている中に宝がある場合には、通路を掘って中にはいり、また通路を掘って外に出るというテクニックを使わなくてはならない。穴は一定時間がくると、埋ってしまうのであまりモタモタしていてもだめだし、自分が落ちた場合には死んでしまう。

敵が移動中に宝を、運んでしまう場合もあるが、穴に落ちると頭上に宝を出すので、その時に取るようにしよう。

こうして宝を全て取ると、次の画面に通しるハシゴが出現するので、それを登るとパターンクリアとなり、次のパターンに進むことができる。

コマンダーがやられるのは、敵につかまる他に、持ち時間がなくなるとアウトになってしまう。

パソコンでロードランナーをプレイしたことのある人も、また始めて見るという人でも楽しめる思考型のアクションゲームである。

●ハイパーオリンピック'84
話題ゲームを4本
165 0

EXCITING VIDEO GAMES

●ドラゴンズレア●スペースエース●ワイリータワー

今月の話題ゲーム、メインはなんといってもドラゴンズレア、今までのレーザーディスクゲームとは一味も二味も違うこのゲーム。じっくり読んでLET'S TRY！（伊達邦彦）

ドラゴンズレア

ユニバーサル DRAGON'S LAIR

メルヘンタッチのストーリー

時は中世のヨーロッパのとある国に、邪悪な魔法使いが住んでいました。

ある日のこと魔法使いは、その国の領主である王様の娘を誘拐して、森の奥にある自分のお城の洞くつに監禁してしまったのです。王様は大変嘆き悲しんで、すぐに姫を救いだしてくるようにと、命じましたが、魔法使いのお城には恐ろしい怪物達が住み、様々なワナが仕掛けられているという噂だったので、皆しりごみをして行くものがいませんでした。

しかしその中で一人だけ、進み出たものがありました。それが勇敢な騎士ダークだったのです。ダークは唯一の武器である剣をもって、魔法使いのお城の中に入っていきました。そしてそこで見たものは……

お姫様を救うための遊び方

使用するのは、四方向レバーとボタンが一つだけで、四方向のレバーの方は、ダークの行く方向を決めるのと、そのタイミングをとるのに使用し、ボタンは剣を抜くときに使うようになっている。

しかし、いつもレバーやボタンを使うというのではなく、通常は、画面かどんどん進んでいくのでここぞというときに使用するようにする。

ダークか危険な状態になった時に、画面の一部が光ることがあるか、そのときにはその方向にすかさすレバーを倒すと、その方向に進んでいく たたしとんな時ても光るのてはないので、自分て判断して道を選ばなければならない場合も多くある。その時は自分のカンと経験を生かすしかない。

怪物か出てきたり、ナイフか飛んでくるようなときは、すかさすボタンを押すと、ダークは剣を抜き、怪物をぶった切り、ナイフをはらいのけたりする

コツとしては、画面をよく見ておいて、危ないと思ったらすかさす、レバーかボタンに手を

ースエース

SPACE ACE

かけるようにして、一度やられた場所では、二度とやられないようにすれば相当先まで進めるだろう。

各シーンのクリアの仕方

ドラゴンズレアの中には、様々な怪物と仕掛が38も出てくるが、ここでその中からいくつか選び、クリアの仕方を説明してみよう。

1火の綱渡り／これは揺れているロープが手前に来たときに、ロープの方向にレバーを倒して、着地のときもレバーでうまく着地。

2大きなボールが後ろから追いかけてくる／大きなボールにふみつぶされないようにするのはもちろん、横からでてくるボールをよけてから進む。

3しゃれこうべと大きなガイコツの手／小さなしゃれこうべは、レバーを上にしてよけ、ガイコツの手は、ボタンを押してたたき切る。

4まだらのヘビが襲う／ヘビが画面に見えたら、すぐにボタンを押して剣で切る。

5カエルのおばけが追いかけてくる／通路の先にある宝のつぼを追いかけるように、レバーを入れる。

6火の妖怪達が襲いかかる／妖怪が見えたら、即ボタンを押し、光った方向にレバーを入れる。

7柩の中のガイコツ／ダークを引きずり込もうとするので、ガイコツが見えたら、すぐボタン。

8舟に乗る／うずまきをさけながら、舟を光った方向に進める。

9コップの中とつぼから妖怪が出てくる／妖怪が少しでも見えたら、すぐにホタンを押してぶった切る。

10ドラゴンがいる部屋／ドラゴンが火をふいたら、ボタンを押して剣でよける。そしてドラゴンに近づき剣でつきさす。

というような具合だが、だいたい妖怪などの怪物が出たときは、ボタンを押してぶった切り、別れ道などでは、レバーで方向を決めて進むようにすれば、なんとなくいけるだろう。とにかくすばやい反応が勝負だ。

スーパーヒーローのストーリー

地球の正義を守っていたスーパーヒーローの戦士エースは、地球侵略を狙う異星人ボーフの手によって、子供返り光線をあびせられてしまい、ひよわなデクスターにされてしまったのだ。おまけに気を失っている間に恋人も奪われてしまい、いきおいにのるボーフは、地球を征服すると脅してきた。そこでエースは立ち上がり、宇宙船に乗ってキンバリーを助け、地球を救うために、ボーフのいる星へと向った。

とにかく楽しい遊び方

基本的には、ドラゴンズレアと同じで、レバーとボタンでエース（変身前はデクスター）を操作して、キンバリーを奪い返し、ボーフをやっつけるというものである。

ドラゴンズレアと大きく異なる点は、主人公が変身するというところだ。ストーリーでエースは、子供に返らされているので、通常はひよわなデクスターとなっているが、画面に〝ENERG〟の文字が出たときに、ボタンを押すと、スーパーヒー

ワイリータワー

コンピュータをやっつけるための遊び方

プレイヤーは、レインジャーボーイになって、人間に反逆しはじめた超大型コンピュータタワー"ゼロ"のメインスイッチを切りにいくというのか、このゲームのメインテーマ。

操作は、レバーとボタンで、レバーの方は、レンジャーボーイを動かすのに使い、ボタンを押すとレンジャーボーイはジャンプして、敵の攻撃を避けることができる。

ゲームは五階までの、五ハターン構成で、その上にコンピュータタワー"ゼロ"の頭脳部であるコンピュータ室がある。

そこに上がるまでには、各階

レーザーディスクゲーム

ドラゴンズレアとスペースエースについて

この二つのゲームは、どちらもアメリカの会社の作品で、絵を描いているのも、同じスタッフである。その中でも中心人物はドン・ブルースという人で、昔ディズニーでアニメーションを描いていたこともある。

アニメの技術としては、フルアニメーションと呼ばれる手法を使っている。現在のアニメでは一般に背景などは固定させておいて、キャラクターだけをその上に描きこんでいくというやり方に対して、一枚一枚背景も含めて描いていくという、手のこんだやり方で、この方が動きがスムーズだし、色などの出し方もきれいになるそうである。

スペースエースでは、300色以上も色を使い、背景は500以上、そして総数で75万枚の絵がかかれている

両ゲームともに、ストーリーのおもしろさと、アニメのすばらしさを存分に楽しめるゲームになっており、今回ユニバーサルで販売されるスペースエースは、国内向けとして若干やさしくなっているので、今まで挑戦して最後までいかなかったキミも、やってみる価値がありそうだ

ローのエースに変身することができる

エースになると、ゲームも難しくなるか、その分高得点か得られるようになっている。しかし変身できるときでもボタンを押さなければ、エースにならないので、デクスターのまま安全なルートをとっていくことも可能たか、最後にボーフと戦うところでは、エースになっていないと倒すことかできない

ク'84

スポーツゲーム花盛りのビデオゲームにまたまたうれしいすぐれもの登場！そう、コナミのハイパーオリンピックに続く第二弾、ハイパーオリンピック'84。バラエティに富んだ種目で早くも人気集中なんだ。ロサンゼルスは遠いけど、近所のゲームセンターでオリンピックしちゃおーよ

では、さっそくオリンピック体験に出発！ うだるような暑さの中、ハイパーの発祥地、"コナミ"を襲撃したのである。

折も折、コナミではハイパーオリンピック'84の発表会をやっていた（実はわかっていたのだが、ハハハ…）。

さぁ、やるぞ！ ハイパー'84のデモを目の前にした私は、少々緊張気味に指ならし。6月に行なわれた"ハイパー世界大会"の選手たちのような指さばきには、とってい及ばない。

やがて、腕がたるくなったのでプレイ開始にした。いつものように一緒にくっついてきたスタッフAは、発表会のために用意されたご馳走にかっついている。

それは無視して、私はハイパーオリンピック'84に燃えたのだ。

おんちはおんちなりに、ゲームを分析するのだよ。

1 水泳（一〇〇m自由形）

ひたすらRUNボタンをたたき、ブレスの表示でJUMPボタンを押し、二分以内でゴールすればクリア

本番前のウォーミングアップのおかげか、しゃかりきになってボタンをたたき、見事クリア（パチパチパチ）。と、偶然二回目の挑戦で、トップと同タイムでゴールしたら、なんとカッパ（三〇〇〇点）が出現して、ビックリ

2 クレー射撃

これは一五〇〇点以上とればクリア　左右両方のRUNボタンを使って撃つのかフツーのやり方なのだが、私のハヤイ、左手か鈍いうえに、左の的まで見てると、目がちらついて当たらなくなってしまう

という勝手な理由で、右人差

©IREM

ことにスイッチがあるので、それを切りなから、エレベーターでどんどん上にあかっていくのたが、ゼロの方はそれを狙止しようと、いろいろ邪魔ものを送ってくる

敵には、ハルサー（電気の輪）やズブラ（電気小僧）などがいて、それらに触れるとレンジャーボーイは感電して、倒れてしまう。

反撃方法としては、トランスの上に乗っかって、その上でジャンプをするとハフハフ光線が発射される。これに当るとハルサーは消滅してしまい、ズプラの方は一時的にエネルギーを失ってしまう。

そしてこの青くなった時には、蹴り落すこともできるのた

このようにしてゲームを進めていき、最終的にはゼロのメインスイッチを切れば、その面はクリアとなる。

製作の裏話

ワイリータワーを製作中に一番問題になったのは、フレイヤーキャラクターの攻撃要素だったという。

このゲームでは今までにない武器を登場させたかったので、光線銃などのありきたりの武器ではおもしろくないと思い、担当者全員て頭をかかえていたところ、某企画員か面白半分に"トランスというのは、コムボートなどをふくらませる空気入れに似ているね"、といった意見がでた。

ここから、一挙にトランスの上でキャラをジャンプさせて、空気のかわりに電気を送り込むという発想ができ、それがハフハフ光線の誕生へと継っていったのだ

ゲームテクニック

ハフハフ光線を発射して、スプラにダメージを与えた時は、すぐにそれを蹴り落さないでそのままほおっておくと、新しいズフラは生産されないので、ゲームの展開か比較的容易になる

ただし画面外に消えてしまうと、新しいスフラか出現するので注意する。

レンジャーボーイをうまく操作し、ズフラを誘導して、エレベーターなどの移動メカに当てると、ズフラは落下し消滅してしまう。

また、落下中のズフラを蹴り落とすことかできると、高得点になる。

スイッチ類は、ジャンプをした時にも消すことかできるので、スフラやハルサーをかわしながら、スイッチを切ることもテクニックの一つだ。

ジャンフポイント、放電部通過ポイント、回転メカジャンプ、乗降ポイントなどのタイミングをつかむ。

ゲームおんちチャレンジページ

ハイパーオリンピッ

オリンピックで金メダル！
がんばれ日本、がんばれハイパー84

©konami

(水泳(100m自由形))

(クレー射撃)

(棒高跳び)

(重量あげ)

指一本と右の約一コで勝負し、当然、一五〇〇点ギリキリて、とうにかクリア

ちなみに、スタノフAか得意げに両手使いの技を見せ、ハーフェクトをなしとげた(フンノ)そしたら、突然出現したトリを撃ち落とし、三〇〇〇点追加(つっ、てきる！)

しかし、この競技、三回もくり返すと、とうもあきかくる

3 跳馬

なんたって体操は、日本のお家芸なんだから カンバノテネ、具志堅さん(なんのこっちゃ)

しかしねー、これはすこい難関 踏み切りと、跳馬に手をついて、宙に飛び出すタイミングが難しい

スタノフAいわく、踏み切り板は、なるへく先っぽて踏み切り、跳馬の上では、ワンテンポおき、手か、くっと返ったところでJUMPボタンを押すとよい とのことなので半信半疑てそのとおりやってみたら、クリアしてしまった

4 アーチェリー

うっ、これがまた簡単そうで難しい(最も、私に言わせると、みんな難しくなるのだか)。

まず、風力を決める。4くらいだとどうにかいけるが、6にもなると、だいぶ流されてしまうようだ。

そして、アングルだが、これは、ホタンを押す長さによって表示かかわる。50前後がヘストたそうだか、どうしてもうまく真ン中に当たらない

微妙な指先の感覚と、矢を射るタイミングが大きなカギ。

といいつつ、悲しくも、私はここてキブアノプしてしまった(ションボリ)

5 三段跳び

ウノノノン、お情けで、ひととおりの競技に挑戦というのもつかの間、なんだこれは！ 三段跳びのつもりか、一段も跳へず、ヘチョッと失格 コツは、40ぐらいの角度て跳べばベスト！ということ。

残念ながら、私、この競技に関しては、全くお手上げ

6 重量あげ

正直いって、ゲームでこれほど疲れたことはない！ まあ、重量あげっていうのは、見るからに疲れそうな競技だけれどももォ、ひたすらRUNボタンをたたくだけ！ という感じい！

これは、やってみるしかない！ キミの指先に期待するのみ

7 棒高跳び

RUNでスタートし、動きをよぉく見て、JUMPホタノでポールをおろす。そして手を離す：のは、よくわかっているが、しかし、何度チャレンジしてもポールをおろすタイミングとやらがつかめない 棒高跳びというより、ただの棒つき平行棒というカンジなのた。

ふーむ、やはり、アマチュアの最高峰は遠いなぁ。

ゲーム後記 オリンピック体験談

スポーツといっても、鉄棒の前回りしかできない私か、オリノヒックを目指せるわけはないのはわかっているが、ビデオゲームでもオリンヒノクはムリだなんて：：.サビシイ。

と、肩を落とし、トボトボと歩く私に、なくさめの言葉もなく、やはりスタノフAは、スタスタと歩いているのであった。

しかし、この夏、ビデオゲームを制覇するのは、ハイパーじゃないかな――などと、冷静にというより、独断と偏見で、そう思ってしまった

グラフィックスも、前回のハイパーオリンヒノクと違って、屋内あり、野外ありと変化に富んでいる。それに、一人から四人まで同時にプレイてきるのは、やっぱりうれしいね。

ぬくたらしいアイツと一緒にハイハーオリンピック'84て対決！ なんておもしろいかもね

大阪にキラリ★2001年のゲームハウス誕生!

「ゲームプラザ24」新装オープン

7月7日、大阪平野の〝ゲームプラザ24〟が、ライブハウスとゲームセンターをドッキングさせたナウ～いゲームハウスに大変身!! これはまさに、〝ゲームセンターの大革命〟なのダ。

GAME PLAZA 24

歌手の藤エリナちゃん

東梅田から地下鉄谷町線で30分あまり、大阪の下町・平野に、ゲームプラザ24がある。
今回、新装改築して、ライブハウス調のナウいゲームセンターに生まれ変わった。
平野で下車して、地上に出るとそこは、なんの変哲もない田舎町なのだ。果たして、こんな場所にナウいゲームセンターが出来たのだろうかと、少々不安になってしまった。

うーん、ライブハウス感覚のゲームセンターとはニクイね！

地図を頼りに文化住宅が右側に並んでいる道を行くと、平野南海商店街に行きあたったのだ。それを左側に曲がると、30メートルほど先に何やら白い横断幕が見えるのだ。そしてそこに、「2001年のゲームハウスレ」と、書いてあった。

まわりは商店街で、少し場違いな感じなのが、ゲームプラザ24だ。
入口には、自転車が、所狭しと並んでいる。わりと間口は狭いのだが、なかに一歩入りこむと、まさにライブハウスの感覚だ。
天井には、鉄のフレームが取りつけられてあり、奥にステージ。そしてそれを照らすスポットライト。2階には、ガラス張りのスタジオが見える。まさにゲーム機がなかったらディスコにでもなりそうなのだ。
また入口に入ったところには、レーザーディスクのモニターが置いてありマイケル・ジャクソンなどのプロモーションビデオなどが流れている。
広さは、約80坪あまり。入口にベンチも置いてあり、向かって右側の一段高いところには、ニューゲームのテーブルが置いてある。VSシステムのベースボールにテニス、出世大相撲にカプコンのSONSONなどが1プレイ50円だ。
手すりで仕切られている左側には、ちょっと古くなったゲームが置いてあり、なんと1プレイ10円なのだ。その中にはザビガなどもある。コクピットも、サンダーストームに、ポールポジション、マッハ3。ルーレットに競馬など、総台数は70台あまり。
また見わしたかぎりで変わっていると思ったのは、〝お荷物預りサービスカウンター〟。これはなかなかすばらしい気くばりと見た。

ステージで、並木ひろしと藤エリナちゃん

「夏休みのアルバイトで手伝いに来てるんです」とは受付の由美子ちゃん。傘やカバンなどを預ってくれて、ほんとゲームに熱中できます!!

2階にDJのスタジオがある

レーザーディスクを見るゲーマーたち

みんなのコミュニケーション広場になること、うけあい！

――昭和57年の12月に、㈱カワクスの協力のもとにこのゲームプラザ24をオープンして以来、立地条件の不利さを克服して、着実に収益を上げており、今度の全面改築になったとのこと。

オーナーの考え方としては、子供にも大人と同等のサービスをモットーに。

例えば、コーラサービス（PM7時～10時30分）16才以上のお客さんに無料サービス。おしぼりサービス（AM12時～PM11時）。など等の他に、禁煙タイムも設けてあり、夜の7時までは従業員にも吸わせないという徹底ぶり。

そして今度の改築で、ゲームセンターのイメージを変えたいとも。

「これからは、遊びの集合体として、ヤングのたまり場にしたい。そのためにステージを設け、ライブハウス的な内装をして、新しいゲームセンターの方向性を演出してみた」

とのこと。

ステージでは、毎週土曜日には各種のイベントを考えているとのことだ。今は、しろうとが受ける時代なので、学生のロックバンドのライブなどを考えているそうである。

またDJでは、ゲームの説明や攻略法なども放送していくとのことだ（我がAMライフを大いに参考にするとも）。その放送も、ベンチに取りつけてあるヘッドホンを通して聞きたい人に聞かせるなど、誠に心憎い気くばり。

ゲームを一休みして、目はステージへ

夜の7時までは、煙草は吸えません

ゲームに疲れたら　ベンチで一息　ヘッドホンでDJが聞けるヨ

GAME PLAZA 24

りなのである。

この平野という大阪の西のはずれに位置するところは、昔は職人さんの街だったそうで、わりと最近地下鉄が伸びてきた。その平野に、キタやミナミはもちろん東京にもないようなゲームセンターを作ったのだが、オーナー氏いわく、

「キタやミナミの人が、こちらまでゲームをやりに来るとは思わないが、地元のお客さんを引き付けておくことはできる。それで十分」

とも。

今回の改装では、大まかなレイアウトは、オーナー氏がやり、設計・施工は、大阪創建が担当し、なかなかぜいたくな材料も使っている。

例えば、床はデパート並にめっぽう火に強いアームストロングを使っている。

そして、カワクス、大阪創建それにオーナー氏の三位一体の結晶が今回の姿になったとも強調された——。

常連3人組。右から浜田君、久家君、水間君。

ゲームにショータイムに、オープンイベントは大盛況！

7月7日のオープン当日には、新人歌手の藤エリナ（東芝EMI）ちゃんが、ステージで歌を披露していた。オープニングでは「キッスは目にして」を歌い、また司会役に元ぴんからトリオの並木ひろし氏が作曲者自ら「女の道」を歌い、ちょうど地元の夏祭りとあって、ゆかた姿のちびっ子や近所の奥さん達が、熱心に聞いていた。

このショータイムのときは、一斉にゲーム機の電源が切れるのだが、今回は最初とあって、多少もたつきも感じられた。今後は、ステージが始まるや否や電源が切れて、終わるとすぐにゲームが始められるようにしていくとは担当者の弁。

ゲームセンターをただゲームの機械を置くだけでなく、その空間を積極的に利用して、一つのコミュニケーションの場として考えていこうとしていることが〝ゲームプラザ24〟のコンセプトである。そしてその一つの方向が、オーナー氏の遊びの集合体としてのヤングのサロン化としてのゲームハウスというもののようだ。

「これからは、このようなスタイルのゲームセンターが、どんどん増えていきますよ」

ということばに、氏の自信のほどが伺えた。

ハイスコアもバッチシ記録してくれるのだ!!

10円コーナーも盛況

サンダーストーム に挑戦中の浜田君。この日は206700点をマーク

TOY&HOBBY

グッズグッズなのですよ〜ん!!

今月はウキウキグッズのオンパレード。

LSIゲーム、時計ありと、みせびらかしたいものをド〜ンとご紹介！

トミー

タキシードサムの

タロットスター

おなじみペンギンのタキシードサムのキャラクターにLSIゲームプラスタロットカードの新しいカタチが登場！

うらない流行りに合わせて、タロットうらないといちはやくLSIゲームとドッキングしたNEWゲーム。タロットうらない・相性うらないとゲームの三種類が一台で楽しめるトクトクゲーム。

本体は星形のデザインで、うらないにピッタリ。

※タロットうらない

西洋に古くから伝わるジプシーのカードうらない。三十三枚のユニークな絵柄のカードで過去・現在・未来をうらなう神秘的なもの。

サムのタロットカードを使って、総合・愛情・チャンス・健康・勉強の五つの運勢をうらなおう。

本体のカードうらないボタンを押し、タロットカードを五枚めくってスタート。カードのナンバーを入力すると、画面にサムか現われて、過去、現在、未来をうらなってくれる。この瞬間はハラハラドキドキ。果たしてキミの運勢は？

※相性うらない

男も女も一番気になるのが相手との相性だ。二人の誕生日の数字を入力すると、画面にサムか表われて、二人の相性診断かばっちり。良くなくったって、努力すれば道は開けるのだから、参考にしとこうぜ。

※ゲーム

ゲームボタンを押すと、画面の星がどんどこ増えていく。サムはといえば、右へ左へとウロウロしながら星をとり願いを込めるのだ。願いかかなうとガールフレンドが出てきてボーナス点がもらえる。ちょっとオトメチックだけど、けっこう楽しめさゃうぞ

6，500円

プレゼント1名

学研

音声タイプライター

おしゃべりKEY BO

ちびっこから大人までが手軽に楽しめるニューアイテムの音声タイプライター。

便利機能めいっぱいの、ちょっと不思議なおしゃべりタイプライター。使い方、遊び方は……キミ次第。家族で使うなら伝言板やメモ、アラーム、代弁に大活躍するし、ゲームにも使える。

また、ラブメッセージ、交換日記、さかさことば、歴史や方程式の暗記、オリジナルテープのナレーションなどにも使えるうれしさ。

キーボードはフラットタイプのため故障は少ない。

ひらがな五十音タテ配列はタイプしやすく、下段にタイマーやリピート機能用のキーがあり、その多機能さがうかがえる。スピーカ内蔵でボリウム、トーン調整ツマミ付きだから、目覚ましだってバッチリ。大音声で〝オキロ!!〟ってしゃべったら、時計以上の効き目だ。

サイズは181×168×39ミリととてもコンパクト。単3乾電池4本使用で携帯にも便利。

7、800円

服部セイコー

パソコン端末機をリストに巻こう!!

腕ターミナル

パソコンの急速な普及が生んだ腕時計〝腕ターミナル〟。これでパソコンが有効に使えるのだ!!

情報化社会で、今やパソコンは必要不可欠。パソコンと繋いでそのデータを受信、記憶し、リストにアウトプットするすぐれものの登場だ。こいつは腕時計サイズのディスプレイ。最先端のセンスが左腕に光るぞ。

腕ターミナルのターミナル機能は①電話番号、英単語などのメモ、②時計と連動するスケジュールアラーム、③ウィークリーアラーム④ワールドタイムなどの実用的な四つの機能を同時に併用できること。

データ記憶容量は、1データ24文字で最大80データ（1920文字相当）。データには、最大12個までのデータファイル名（ラベル）が付けられ、ラベルごとのスピーディなデータ検索が可能だ。

専用のソフトウェアにより、パソコンへのデータ入力、パソコンからリストターミナルへの送信は簡単だ。データ受信は、専用接続コード1本でOK。RS－232C出力、プリンタ出力などからデータを受信できる回路を備え、コード接続後約10秒で受信可能だ。

時計機能もとても便利で、「タイム」は年、月、日、曜、時、分、秒の一括フル表示。「アラーム」はターミナル機能のスケジュールアラーム、ウィークリィアラームの他、毎日鳴らせるデイリーアラーム、ランプ、時報などの他機能も充実している。タイム、アラームはそれぞれのボタンを押せば表示される。

インプットした情報を読むには、ターミナルボタンを押し、目的のラベルを表示させ▲▼ボタンで選択するだけ。これで電話番号や誕生日、時刻表など独自のメモリーが呼び出せる。忘れやすい情報のメモに最適だ。

腕ターミナル本体は19,800円だが、このすばらしい機能を発揮させるには、別売りの転送用ソフトと専用ケーブルが必要だ。おっと、それにPCかFMのパソコンも必要。

ナイコン族には無用の品でもある。

●本体19,800円
●ソフト／PC8001mkII用3500円、PC88用4500円、PC98 4500円、FM7、8用3500円
●ケーブル／PC、FM用共3000円

トミー

コンピュータ競馬

馬之介

実際の競馬が予想できる。競馬ファンびっくりの、シンキング競馬ゲーム!!

コンピュータが仕掛けたレースに挑戦だ。大穴を狙おう 万馬券だって夢じゃない

コンピュータを内蔵したマシンで、実際の競馬を予想するアナライザー機能がついて、競馬の興奮がよみがえる。

パターン1 コンピュータが馬の性質、馬場の状態、調教、成績、距離やレースデータ、天候などのデータをすべて設定し、16頭の馬の中から8頭を選ぶ。プレイヤーは8頭の中からデータを見、コンピュータ予想と予想配当倍率を参考にして、どの馬が一、二着に入るかを当てるのだ。10レースでの得点を競う

パターン2 自分でデータをインプット プレイヤーが好きな馬8頭を選び、距離と天候を設定してレースを行なう さあ、レースの的中率は?

パターン3 競馬ファンが大喜びする実際のレースデータのインプット これで確率の高いレース予想が可能になる。アナライザーとして活用できる画期的な機能を搭載しているため、新聞などのレースデータをインプットすれば、レース結果の予想がバッチリだ

8,000円

プレゼント1名

エポック社

大型液晶パネルでスペースファイト!!

スペースドラゴン

次々とパターンを変えて攻撃してくるエイリアンをかわしながら、地球防衛軍は、宇宙のギャング、スペースドラゴンを退治するのだ。

左右に移動しながら、左右に三つも設定されているミサイルキーでミサイルを発射し、スペースドラゴンをやっつけよう。

第一ゾーンはエイリアンのジグザグ攻撃

エイリアンがジグザグに進みながら、爆弾攻撃や体当たり攻撃をしかけてくる。移動キーでかわしながらミサイルで撃破しよう このゾーンを20秒間飛び続けると次のゾーンへ進める

第二ゾーンはエイリアンのクイック攻撃

エイリアンが手強くなって速くなったり遅くなったり移動スピードを変えながら、爆弾攻撃や体当たり攻撃をしてくる うまくかわし、ミサイルで攻撃し、20秒間飛び続ければ次のゾーンだ

第三ゾーンは宇宙峡谷だ

左右からは宇宙峡谷がせまり、前からはエイリアンが攻撃してくる。峡谷の壁に衝突しないようにマインノフをコントロールしながら、エイリアンをやっつけるのだ 20秒間の飛行で最終ゾーンに突入だ

第四ゾーンは、いよいよ最大の敵スペースドラゴンの登場となる

難関の宇宙峡谷を抜けると、スペースドラゴンが宇宙を飛びまわっている 爆弾攻撃をしてくるドラゴンの頭に、ミサイルを撃ち込んでやっつけるのだ。

ゲームレベルは四段階まで。ハーフェクトHH表示目指してガンバしよう

4,980円

エポック社

魔法まるごとキーマッチ

ミステリーマンション

ソロ少年が大活躍するコミカルゲーム。閉じ込められたレーア姫を助けるため、4つの鍵を奪って魔法の館をウロチョロ!!

レーア姫は、魔法使いに醜いガマガエルに姿を変えられ、オリに閉じ込められているのだった。ソロ少年はミステリーマンションに忍び込んで番人からカギを奪い、レーア姫をもとの姿にもどすのだ。

しかし、鍵は一度にひとつしか持てない。鍵を取ったらオリの所へ行き、合う鍵穴をさがして差し込もう。どの番人のところから始めてもOKだ。

四本の鍵がはまると、オリと魔法使いが点滅し、魔法がとけて醜いガマガエルがかわいいレーア姫に変わるのだ。

そして窓から逃げようとする魔法使いを、大毒クモに気をつけながら、アクションキーでけとばせばーパターンクリア。登場キャラクターはいろいろだ。

ランプの精／扉が開いたら、すばやく部屋の中に飛び込み、ランプのふたをアクションキーで取り、ランプの精をランプの中に閉じ込めてふたをするのだ。そして鍵を取り、扉が開いている間に脱出だ。

水くみほうき／水くみほうきから鍵を奪うには、呪文が必要。呪文はスケルトン(ガイコツ)か番をしている〝魔法あれこれ辞典〟に書いてある。スケルトンが組みあがらないうちに辞典を取ろう。

大毒グモ／大毒グモが引っ込んでいる間に鍵の下に行き、アクションキー一発でジャンプ!!

魔法使い／杖でタルを転がしてやってくるので、タルにやられないように注意し鍵の下へ行き、アクションキーでジャンプ!!

可愛いレーア姫のためにもガンバしてほしい。

4、980円

カシオ

腕に電話帳を巻こう。

データバンクテレメモ50

ほんとうのグッズ！って感じで登場した、50人分の電話番号を記憶する腕時計。

電話帳を不要にするデータバンク機能は、テレメモモードでアルファベット6文字と数字12桁を記憶でき、なんと50人分の電話番号をいつでも呼び出すことが可能のすぐれもの。

6文字のメッセージも設定ができ、それを報時の時に表示する。また、設定した時刻に毎日鳴るデイリーアラームが一組、月・日を指定することができるデイトアラームを四組内蔵しているので、定時連絡やデイトの日時を忘れないで済むだろう。

電話番号だけでなく、口座番号、クレジットNo.などをメモリーすることも可能で、しかもセットしたものを、自動的にアルファベット順に並べかえる自動編集機能を備えている。

このため、電話帳を忘れたり取り出す手間や、記憶違いによる間違い電話なども解消できる。

ふつうに使うなら、50人分が記憶されていれば充分。ふだんは腕時計として使えるわけだから、その機能性はバッチリだ。

時計としての働きは、百分の一秒単位で積算・一、二着同時計測も可能なストップウォッチ機能や十分の一秒単位で減算し持ち時間を経過するとブザーで報らせるタイマー機能など盛りだくさん。

テレメモ50が一台あれば、ポケットやバッグの中に電話帳は不用だ。日常生活用防水／電池寿命2年／12時間24時間表示切換／2019年までのフルオートカレンダー他。

ステンレスタイプ1、1400円

ゴールドタイプ1、4800円

タカラ

多機能ロボ、ン？ウォッチ？

ウォッチロボ電卓

デジタル時計で新しいプレイワールドが拡がるウォッチQシリーズに、第2の頭脳が仲間入り。

左手にセットしたままでウォッチ電卓。カチャリとはずして可動部分を起こせばロボットの誕生となるにくいデジタル腕時計。キミの左手が新時代へと突入するのだ。毎日々々、勉強と遊びにメチャ忙しいキミたちに、つお～い助っ人がウォッチロボ電卓だ。

本格的LCDディスプレイで時計表時はもちろん、八桁計算のできる電卓機能を装備したすごいやつ。おまけに、強力アラーム機能も備えているので遅刻にも充分対応できる。

当然、遊び心も充分だ。何たって、ウォッチQのロボットシリーズの中では最大のロボットに変身する。ほんとにこいつはすごいやつ。キミの相棒にもってこいだぜ。

16ラバースイッチキーボードもすごい感覚だ。

●時・分・秒表示、アラーム機能、八桁計算機能付　4,980円

プレゼント2名

問い合せ先　トミー☎(693)-031　カシオ計算機☎03(347)4830　タカラ☎03(603)2131　エポック☎03(843)8811　服部セイコー☎03(563)2111　学研☎03(720)1111

連載ルポルタージュ 13

純粋にゲームを楽しむプレイヤーのためのゲームランド

東京／八王子　インターアクションは、メタリックの内装で、無駄を一切省いたところがミソ。入口のＤＪルームもイマイとプレイヤーには大好評。

レポーター／野中美木子　フォト　佐鳥周記

ゲームセンターとは思えないインテリアには驚き！

北は北海道から、南は九州ま　・と、ノートとエンペツ片手に、て　。なんてほどではないけ　ユニ　ク・ゲームセンターを求

全国ゲームランド探訪

めて走り回るミキ

今回やって来たのは、東京の西の果て、八王子（これしゃ、走っても着くわけないけど）

電車を降りたとたん、「あれ！降りる駅まちがったかな？」と、みんなで首をかしげてしまった　たって駅ビルなんて出来ちゃって、最近話題の大宮の駅そっくりなんだもん

北口に降りてまたまたビックリ！　ひろ～いロータリー！　四、五年前は、なんもないひどいいなかだったのに　あっ、いなかなんて言ったりしたら、石が飛んてきそうた

エ／ーと、めざす〝インターク……は？」

広いバスのロータリーをはさんだはるかかなたに、昼からやけにハデなネオン！　キャー！　あ、あれたぁ

中に一歩足を踏み入れて、またまた悲鳴。「こ、これかゲームセンター？」

壁から天井から、全て銀色に

ゲームおんちは やっぱりゲームおんち……なのかなあ

お店に来る子には、必すひと言声をかけて、話をし、時には相談にも乗る石尺さん

学校帰り、直接お店に寄る子には、いったんお家に帰ることを勧めたり、本当の母親顔負け[illegible]いてある　この母親ぶり、一人の高校生を非行から

輝く、メタリック　間口のわりに奥かく一んと長く、天井もドーム型になっていたりして、ジャンボジェット機に乗り込んだみたいだ。お行儀良く並んだテーブルゲームの間には、入口から奥まで二本のポールが、等間隔で並んでいる。

まるで美術館かなにかみたいたけど、このポール、意味があるのかな？　と上の方に目をやると、なんと天井をやさしく照らす光、照明用のポールたったのです

すこい！　なにからなにまで今までのゲームセンターを越えたイメージに圧倒され、あいた口もふさからず、ポカーンとしていると、ニコニコと近づいてくる中年の女性（ゲームセンターでは、めったに見かけることのない普通の奥様タイプ）、

「店長の石尺節子てす」

きれいな声であいさつをされ、またまた驚き　ここの店長はなんと、女性なのた！

立ち直らせたなんてエピソードもあるくらいた

同し女性として、たたたた頭か下かるばかり　よ、ここて私もかんばって女として、立派にゲームに挑戦してみるそ！

ケーム機は全部て六十四台、ここて人気のあるのは、ハンチ

●店長さんは、笑顔が素敵なやさしい女性

ミキ—女性の店長さんなんて珍しいですね？　どうしてこの世界に入ったんですか？

石沢—ええ、私も自分がゲームセンターの店長になるとは思ってもみませんでした。四年前に、主人の転勤で北海道から上京し、まわりに知ってる人もなく、たいくつだったので、なにかしたいと思っていた時、ここの従業員募集の貼り紙を見て、応募したというわけです。

ミキ—勇気がありますね。ゲームはご存じだったんですか？

石沢—いえ、ゲームなんて全然知らなかったんです。ただ私は子供がいないんですけど、子供が好きで、この仕事を選んだんでしょうね。でも、はじめは主人に反対されましてね。応募する前に、一週間[illegible]日視察にやって来たりしたんですよ。

ミキ—それにしても、普通じゃ従業員になれても[illegible]店長になれるわけではないでしょう？

石沢—機械いじりが好きだからかもしれませんね。営業所の人が来ると、自分でわかるまで直し方を聞いて、小さい故障ならだいたい直せるようにしています。でも、女だけど女じゃないみたいな男性的な性格だからかなあ。

と、顔をくしゃくしゃにして笑う石沢さんは、本当に人のいい「おばさん」という感じです。話を伺ってる間も、従業員たちの「おばさん、がんばれ！」の声に石沢さんは、ゲンコツ振りかざして(?)「コラッ！　まじめにやってるんだから」なんてシーンもあったりして…ワキアイアイのとってもいいふんいきです。

ミキ—こちらのお店は、ずいぶ

インターアクションには、あったかい"おかーさん"が待ってるよ。

[illegible]きょうは二ーゲーム・ち・[illegible]んぽっぷ」に挑戦

「わあ、かわいい!」先月号、かわゆいホンノャクて、ゲームおんちを解消したミキは、自信満々てレバーを握る。

「うん、いや、なんだこれは。先月とちがうー わぁー、食へられちゃうよー」と、何度やってももんすたぁ君にハクハク食へられちゃって、得点は、わ

ぁー恥ずかしくて書けない

次は「リンクフ、イター」4人のボクサーに挑戦するんだ、なんと一度も相手にハンチが当たらず、毎回毎回タンカー! スタノフのほとんど絶望的な顔に

「あたし、こういう野蛮なスポーツきらいなの!」

と言うと、スタノフ、本当かね? と疑いのまなこ。ついに完敗、前よりもひどい、ゲームおんちになってしまった。

落ち込んでいる私に、やさしい石沢さんの笑顔 救われた心地て、最後の質問

ミキ—今、ゲームセンターに関してとんなことを思っていますか?

石沢—子供がゲームをするのはいけないことだと頭から決めているお母さんが多いようですが、精神の解放にはなるし、ともかく、お母さん方もここに来て、実際にその目て見てほしいです

そうすることが、子供たちの本当の姿に目を向けることになると思うんです

ゲームセンターに行くことイコール非行に走ることだという考え方か、まだまだ世の中を占め、このインターアクションもいろんな面て、自粛をしている。

なんとなく淋しい気かするか石沢さんは、子供たちが本当に楽しむことのできる何かを見つけなければと、今日も子供たちに、積極的に話しかける。

どこの母親よりも、子供たちのことを考えているゲームセンター"インターアクション"のおっかさん店長

「ただいま」と、お店に入ると「お帰りなさい」と笑顔で迎えてくれる。

君も、心にもやもやがたまったら、気軽においでよ! きっとあったかい心になれるよ!

ん変っているんですね。

石沢—お店は出来て六年目なんですが、去年十一月二十五日に新装オープンしたばかりなんです。前はもうちょっと暗い感じだったんですが、純粋にゲームを楽しむ人に来てほしい、ということで、無駄なものは全てなくし、明るくオープンな感じにしたんです

ミキ—お客さまの反応はどうですか?

石沢—チビッ子たちにはちょっと大人っぽくて、高級すぎるようですが、サラリーマンや大学生には評判がいいようです。それに女性のお客さまがぐーんと増えましてね。

そこで、その秘密を探るべく店内をぐるり。

まず、入口のDJルーム。週四回女子大生のミスDJがゲームの紹介をしたり、音楽と楽しいおしゃべりを流す。これを目当てに来るお客さまもいるとか。正面奥には、テレビのモニターが[illegible]台。みんなのリクエストに答えていろんなビデオを流しちゃう。

なつかしき「サンダーバード」なんて流れたりしたら、もう、ここは未来社会って感じ。

これまでのゲーム業界の壁を破りたいと力説する石沢さん。女性の店長だからこそ、気をつけているなんてことを聞いてみましょう。

石沢—女性だからと特別のことはありません。ただ全ての面で、輪を大切にしてますね。それに悪いことは悪いとはっきりいいます。その点、意外と恐がれているかもしれないな。でも、高校生が「ただいま!」なんて言ってお店に来てくれると、この仕事をやっていてよかったなあとしみじみ思いますよ。

PERSONAL COMPUTER

データレコーダ内蔵で手間入らず サンヨー パーソナルコンピュータ PHC-30（三洋電機特機）

メーカー各社が、それぞれに特徴を活かしているのがMSXだ。サンヨーPHC-30は、データレコードを内蔵し、接続などのわずらわしさからユーザーを解放してくれたうれしいマシンだ。

尾上勝行

ジョイスティックポートとリセットボタン

MSXパソコンの最大の利点は、ソフトウェアが互換性のあることだ。しかし基本ハードウェアが共通となるため、各社の特徴が目立たないという、メーカーにとってはデメリットが生じることになる。

そこで各社は、それぞれに特徴を持たせ、他社との機能の違いを前面に押し出している。

たとえば、ソニーではノート機能、ヤマハではシンセサイザー、ハイオニアからはレーザーディスクなどがあげられる　サンヨーのPHC-30は、データレコーダ内蔵か最大の特徴た。

すいやすいキーホード

データレコーダ内蔵だからMSXがおもしろくなる

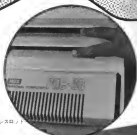
MSXのソフトは、ROMカートリッジで供給されるからデータレコーダなんかは不要だ——と思えるのだが、実際にはやはりテープソフトのやっかいになることが多い

そして、自作のソフトをセーフするには、データレコータを使う以外に方法はない

かといって、ステレオラジカセなどをデータレコーダかわりにしようとしても、うまく対応せず、ロード・セーブできない

ピアノ練習のデータ設定

2つのカートリッジスロット

やや奥行きのある本体

場合が多い。

しかし、データレコーダを別に買って、ケーブルを接続するのはわずらわしいし、何よりもコードがゴチャゴチャとして見苦しい（ま、パソコンの場合はオーディオと違って、そのゴチャッとしたのがいいというユーザーも多いのだが）。

と、そこで光るのがPHC-30のデータレコーダ一体型のMSXということになる。

データレコーダ内蔵の理由について同社では、

「データレコーダは、MSXパソコンにはぜったい必要なのです。必要なものなら別に分けなくても一体化すればいいわけです。それによってスペースもとらなくなるし、パソコンとレコーダとの接続のわずらわしさが解消します」

と、実に明解に答えてくれた。

このコンセプトを活かすため、PHC-30には、ソフトテープ一巻が付属されている。

データレコーダにポンと入れ、cloadリターンを入力すると、ますカラーバーが表示される。TVのカラー調整をし、右横のリセットボタンを押して初期の状態にもどし、再びcloadリターン。次はゲームがロードされスペースウォータイプのゲームがプレイできる。

こんな具合に、ピアノの練習、キーボード練習、住所録の五種類のソフトが一本のデモテープに入っていて、PHC-30を買ったその日から、MSXの楽しさが味わえる

ピアノ練習用の画面

他機能も充実。そして何より使いやすいのがPHC-30

アイボリー調の本体は、データレコーダを内蔵しているぶんだけ大きめなのだが、机の上に置いてみると、全く不都合さは

付属のスペースゲーム

テーターレコーダーは本体付属

キーボード練習用の画面

リア部分の拡大

内蔵スピーカのボリウムスイッチ

コントロール端子のそろったリア部分

感じない　かえって奥行きかあるため、モニターTVから少し離れるようになり、目の疲れか少ないようにも思える

本体左上にレコーダ部分がある　操作ボタンは誤操作の少ない押し込み式。セーフ（記録）のときには、セーブボタンのみを押せば作動するようになっているのは、うれしい配慮た

右側には、タテにカートリッジスロットが二つ。ゲームのROMカートリッジを使ってゲームプレイをするためのものだ。

また、RAM16KBのPHC－30を、最大RAM32KBに拡張するための拡張カートリッジもここに挿入する

カートリッジスロットの手前には、なんとスピーカーも内蔵されている。右側面のボリウムつまみによって、8オクターフ・三重和音のサウンドを、ここから流すことができる。

内蔵スピーカの利点としては、音の迫力・音質の悪さは仕方ないとして、TVからの音声使用の場合の本体スイッチOFF状態の雑音（カートリッジ取替のときに必ず出る）を全くカットできることと、データレコーダ使用時のモニターが確実に行なえることだ

特に雑音に関しては、いちいちTVのボリウムを下げ、本体のスイッチを切り、カートリッジを差しかえ、再びスイッチを入れ、TVボリウムを…といったわずらわしさかなく、深夜のプレイ派にとってスピーカ内蔵はよろこはしい機能た

キーボードは、指にぴったりフィットするステップスカラプチャータイプで、キータッチも軽く、とても使いやすい。

リターンキーも大き目たし、ゲームに欠かせないカーソルキーも操作しやすい形と大きさを採用してある。

カナ配列は五十音順、英数字はJIS準拠で、ヒキナーにも覚えやすく、使いやすいキーボードだ

右側面には、前述のホリウムつまみかあり、中央には、リセットボタンが設定されている。やはりMSXといえども、ハソコンなのだから、リセットボタンは必要不可欠だ。そしてそのとなりには二つのジョイスティックポート　できれば、このポートは前面に設定してあるほうか、ユーザーとしては使いやすいと思うのだが、コスト面などの関連上やむを得ないたろう

続いてリア部分た

左から、拡張ハス端子、フリンタフェイス、オーディオ・ビデオ出力端子、チャンネル切換えスイッチ、RF出力端子の順に設定されている

コンピュータサウンドを、より迫力のあるものにするには、オーディオンステムとの接続に限る。そして、PHC－30のサウンド機能を活かしたコンピュータミュージックとなると、オーディオ端子に接続したオーディオシステムは必要不可欠のものとなる。

リア部て他と変わった点といえば、チャンネル切換えスイッチがあげられる　ふつうはスライドスイッチなのだが、押し込みのロータリースイッチを採用し、誤動作を少なくしてある

これもPHC－30ならではのさりげない配慮といったところだろうか。

個性派MSX、PHC－30、は使い方次第て、ヒカリと光るグッズになるのは間違いない

●PHC-30　64,800円
（RF・ビデオ接続コード付）
三洋電機特機／情報機器事業部／大阪市西区江戸堀2の7の25☎06（443）5－44

PHC-30仕様

項目		仕様
CPU		Z 80A コンパチブル
ROM		32KB (MSX－BASIC)
RAM		16kB＋VRAM16KB
表示能力	テキスト表示	32文字×24行　40文字×24行
	グラフィック	256×192ドット
	カラー	16色
	スプライト機能	32面
キーボード		英数字　JIS配列準拠 ひらがな、カタカナ・アイウエオ配列
画像出力方式		RF出力 (NTSC) コンポジットビデオ出力 (NTSC)
サウンド機能		8オクターブ,3重和音＋1効果音 スピーカー内蔵
データレコーダー		FSK方式 1200　2400ボー
プリンタインターフェース		セントロニクス準拠 (8ビットパラレル)
サウンド出力ボード		1ポート
ジョイステックポート		2ポート (9 pin)
カートリッジスロット数		2スロット
I／O拡張バス		1ポート (50 pin)
電源		AC100V 50　60Hz
消費電力		13W
寸法 (mm)		390(W)×85(H)×305(D)
重量		約3kg

読者投稿による

おれっちのゲーム攻略法

今月の攻略法は、今ゲームセンターで人気のフリッキーと、MSXも発表されたフロントライン、そしてミスターDoまでご紹介。(本誌では読者の投稿を待ってます　できれば原文で掲載できるもののほうがうれしーのだ ま、このぺぇし、いつもいってるよーに、マイコン雑誌のプログラムリストみたいなもの 力作を待ってるよン)

◎フリッキー

フリッキー　（超初級編）

・How To Play

フリッキーは ゲーム内容は もちろん RDの種類も なかなかのものです。RD.1〜48までは 全てちがい RD.49からは RD.1にもどる。(敵の動きが速くなる。) RD.36,42,46を クリアーできるようになれば ハイスコアも 夢じゃないぞ！

・Time Bonus

〜 9sec	50000 Pts
10 〜 19sec	20000 Pts
20 〜 29sec	10000 Pts
30 〜 39sec	5000 Pts
40 〜 49sec	3000 Pts

No.3
※9secはRD.1で可能。
50 ~ 59 sec 1000 Pts
1min ~ 0 Pts
Special Bonus
次のRDでピヨピヨを全て
いっしょに連れて帰ると
次のキャラクターが出て
スペシャルボーナスがはいる。
RD.10 おばさん 5~70000 Pts
RD.18 ペンゴ 〃
RD.26 ミス・フリッキー 〃
RD.34 ウサギ 5~700000 Pts
・基本の動き
その1.
・Aにネコがいたら
Bは安全だがCは
矢印のとおり危険！
その2.
・Aにネコがいたら
B,Cは安全！
その3.
・Aにフリッキーがいたら
Bには飛ばずに渡れる！
・自己ハイスコアー 2019900 Pts RD.80
(昭和59年6月14日現在)
・記録をだした店 関大前キャロット
TEL 06-(380)-8087
◎ミスター・ドウ
やり方（図1）
リンゴの横の下から掘っていき、リンゴを落とす
50

Mr.Do!

No.1

Mr.Doの遊び方

ぼくは、今Mr.Doに凝っています。それに得意？
ここで、ぼくの知っている限りのことを紹介します。
ぼくの、ハイスコアは？　いちおう100面は、らくにクリアーできます。（永久パターンではない）

☆ 常にリンゴでモンスターをやっつける、できれば、モンスターをかためてやっつける。高得点が得れる。
☆ 余裕があれば出来るだけ多くのリンゴを落とす（ダイヤモンドが出る確率が、高くなる）
☆ エキストラモンスターはモノにせよ
（エキストラモンスターは5000点ごとに出る。それと中央に出るボーナスを食べた時に出る。うまくエキストラモンスターをやっつければ、3面で1人増やすことができる）

点のかせぎ方、注意すべきところ

図のようにリンゴを落とし、リンゴがたてに掘ってある通路に少し出しておく。

モンスターが集まるまでに、Aの場所のチェリーを食べ点をかせぐ。
これの注意は、チェリーを食べるときに、他の通路BやCなどの所に、穴をあけてはいけない。これはどこの場合でも同じ

リンゴCの下にモンスターが集まり　モンスターが穴を、堀り初めようとしたらリンゴを落とす。
そのままにしておくと、一匹か二匹しか、やっつけれない。

No.2

もっとも点をかせげる面

このようにリンゴがあった場合など、他にもいろいろある。

図1　図2

落としたリンゴの横にきて待つ　←　リンゴ1つ分の穴にリンゴを落とす　←　二つ目のリンゴを落とす

Aの地点にモンスターが来たらすばやくリンゴBを、下に落とさない程度まで出す　それができたらちがうリンゴでモンスターをやっつける　そしたらあとは、リンゴにはさまったモンスターだけなので、チェリーを1つ残こし点をかせぐ
注　リンゴCは、かならず通に少しは、はみでるようにする
図2の場合も要領でせる。（このやりかたをすると、モンスターをやっつけるかチェリーを全部食べないと次の面へ進めない

最後にゲームセンターが閉まるまで、やっていられるパターンを紹介します《永久パターン、ぼくはまだ、1回もやったことはない》　No.3

いまから説明するのは友達のを見たりしたものです

一面目がもっともやりやすい。

図のように、リンゴABのように、2のリンゴが同じたての列にあるとき　もしなければ、2つが同じ列になるようにする。

中央より右測のリンゴなどで敵を、やっつける（最後の一匹だけのこしてわざと死ね）

右の図のように2匹目は、2つならんでいるリンゴの下のリンゴの所へ行き　そこでモンスターが、くるまでまち　わざとしね　すると　Bのリンゴが落ちる

最後の一匹で　Aのリンゴの下に行きリンゴを、ささえている。
モンスターがCぐらいの位置にきたら下に向きパワーボールを投げる
すると、ピエロがリンゴといっしょに落ち、次の面になると、6匹に増えている

注．リンゴAの所でパワーボールを投げるタイミングがむずかしい、できればレバーを下にして0.5秒ぐらいでパワボールを投げるようにするとよい。　1.0

◎フロントライン

FRONT LINE™

フロントラインを10倍楽しくプレイする方法

1、実戦編

(1) 歩兵戦

敵の兵隊が固まって来る時はピストル(障害物がじゃまな時には手りゅう弾)で倒す。前方の敵は、ピストル、後方の敵は手りゅう弾というように使い分ける。決して真正面近くにいる敵兵に対して手りゅう弾を使ってはいけない。(敵のピストルの弾が手りゅう弾に当たって自分の兵隊[軍曹]が逆にやられるおそれがある) また、敵兵は正面で撃つよりも前斜めで撃ったほうがよい。

また、横から転ってくる岩は、手りゅう弾を使って破壊するが、至近距離で破壊すると自分もふきとばされるので注意。また 地雷をピストルや手りゅう弾で撃っての攻撃も効果的だ。(決して地雷を踏まないように。)

✕ 前方(特に正面)にいる敵兵に対しての手りゅう弾攻撃は避ける。

尚、3面以降は敵が走って来るので動作、攻撃は機敏に。

(2) ワープ

自分の戦車を2台右はしによせる。そして、前の戦車を前進させていき、後の戦車が画面から½～¼消えかかったら、一度戦車を降りる。そして再びその戦車に乗ると、戦車が2台とも前にワープする。これは大変重要なテクニックである。(よく覚える様に)

後ろの戦車を図の様に画面から一部消して、前の戦車に乗っている軍曹を1度降ろす。そして再び乗ると、ワープして前方へ2台とも移動してしまう。

(3) 必殺!!枯れ葉作戦

草原と砂漠のちょうど境目で前項の「ワープ」を行う。すると、砂漠の中に草原ができる。更に前進すると、草原が枯れ葉(?)となる。

(4) 敵陣の中に砂漠!?

川の少し手前で「ワープ」を行う。すると、戦車は川の中に入り、敵陣に砂漠ができる。更に、「ワープ」を続けると砂漠を前進(?)させる事ができる。

(4)対戦車戦

草原、砂漠、敵陣の各戦区では単独1人での行動は危険だ。特に草原戦の草原の中にいて、敵に弾を撃たれたら、避けようがない。しかし、その危険をおかして、手りゅう弾だけをたよりに、敵戦車を倒すのも1つの方法だ。(得点は戦車でやっつけた時の2倍) しかし、これはあまりにも危険なので、やむを得ない時以外は戦車に乗って行動する事。

戦車には2種類ある。(大型、小型)それぞれ性能がちがうが、どちらでも自分の扱いやすい方で行動してよし。敵戦車を撃つ時は敵の弾をさってから、なるべく近くによって破壊する。また、戦車を撃ったら、その戦車が完全に爆発するまで画面の外に出させない事。(得点にならないばかりか、その戦車が生き返る。)また、自分の乗っていない戦車を画面の外へ出すと消えるので注意。

2、応用編

(1)谷間と草原の境目

ここで待機して、敵歩兵をやっつけると歩兵があとからあとからわいてくるので、無限に点がかせげる。ここでなるべく点をかせげば、もう高得点プレイヤー。(ちなみに私はここで2万点かせいだ。)

(5)最後は何と、土の中に敵基地!!

もうすぐ敵の基地だ、という所でワープを行う。すると、ワープした所にちょうどくぼみができる。そのくぼみを利用してもう一度ワープをする。更に左に移動して、(この時戦車が動かなくなる時があるが、あわてずに近くの敵戦車を撃ってから戦車を降りて移動する。)敵基地が出かかったところで再び左に移動する。そしてくぼみの中に入ると何と、土の中に敵基地が!!その基地を攻撃すると、白旗を持って敵兵が土の上を歩いて来る。

敵陣近くのこの様に少し狭くなる手前でワープをする。

くぼみを使ってもう1度ワープ。

そして、戦車をおりて(おりなくてもいいから)左へ移動。敵基地が出かかったら再い

すると基地が土の上に!! それを手りゅう弾で攻撃!!

パーソナル
コンピュータ
ソフト

パソコるひとのパソコンソフト

ぱそこんそふとでビシバシ!!

いよいよ
タイトーのMSXソフトの
供給が始まった。第２弾はちゃっくんぽっぷ。
コナミのMSXソフトも順調だし、
パソコンソフトへのAMの進出は
期待大って感じだ。

原　健司

ハドソン

マリオブラザーズ

あの人気ゲーム、マリオブラザーズがハドソンのソフトに登場した。

楽しさはアーケードゲーム以上とも。当然二人で仲良くマリオとルイージを動かすこともできる。

登場キャラクターは主役のマリオに、二人ゲームで登場するルイージ。

そしてシェルクリーパー（かめ）、ファイターフライ（ハエ）、サイドステッパー（カニ）、ファイアボール、ダラー、[illegible]クと、それぞれ特徴のあるのはアーケード同様だ。

しかし、画面のほうは少し変わっていて、新鮮な感じがする。

第一面はスライディングマリオ。五階建てのビルの各フロアに穴があいていて移動している。

この穴をジャンプしてよけながら、上に行き、五階まで登ってスイッチONにするのだ。

スイッチを二回ずつたたいて、すべてのスイッチをONにすると、EXIT（出口）の戸が開き、そこを抜けると次のステージが待っている。この面では、カニやカメは飛び越すだけしかできないのでご用心。

トランポリンマリオが第二面。カニやカメがトランポリンの上にいるとき、トランポリンを振動させひっくり返しけとばすのだ。

すべてのカニ、カメをやっつけると上に出口の台がでてくるので飛び乗ればクリア。せっかく気絶させたカニやカメは、ほおっておいたり再び振動させると動き出すぞ。

第三面はベルトコンベアと鉄骨。ベルトコンベアの揺れを利用し、振動させてけとばしてカニやカメをやっつけよう。

この面での目的はダラーをとること。じゃま者をけとばしながら、すべてのダラーをとると指輪が出るのでこれを取って次のボーナスステージへ。ここでは、いつまでもベルトコンベアの上に乗っていると、いつの間にか下へ落ちてしまうので注意。

ボーナスステージでは、ダラーを時間内にすべて取って、さらに指輪をとればボーナス得点となる。

ひと味、ふた味は違うマリオの新ゲーム、おもしろさは五重丸だ。

X1／FM7／PC60／PC88（II）　CT　¥3，600

翔べガンダム

機動戦士ガンダム2

テープ二巻のロールベンチャーゲーム。ガンダムPARTIの続編で、アドベンチャーゲームとリアルタイムゲームがミックスされて、おもしろさか増している。

[illegible]ロ[illegible]か終わると、まずは付録としてリア[illegible]ム、シミュレー[illegible]ーム[illegible]始まる。これは[illegible]のゲ[illegible]とは関係なくプ[illegible]もので、本篇に移[illegible]場[illegible]はNキーインす[illegible]再び[illegible]ープロードに移る。[illegible]ムロの部屋。アドベンチャー[illegible]スタートだ。

地球へ向かうホワイトベースの中の部屋で、何をするのか、どこに行くのかといった目的を見つけるのだ。英語の動詞プラス名詞で命令を入力し、発進準備を終えれば第二部へ移る。

第二部、第三部は戦場だ。レーダーを作動させ、敵が射程距離にはいると戦闘開始となる。ハイパーバズーカ、頭部バルカン砲、ガンダムシールド、ガンダムハンマーの四つの装備を駆使し、後方から迫ってくるザクを撃破しよう。テンキー操作でスクリーン中央の照準に捕捉してファイア！

大気圏突入をし着艦すれば第二部が終了し、テープを二巻目と交換だ。

第三部は地上でのドップ部隊との戦闘となる。武器はビームライフルとバルカン砲。ジャンプを使って敵をやっつけまくるのだ。いよいよ第四部は敵中央突破。夜間戦闘だ。敵空母ガウの追撃をどう切り抜けるかにかかっている。

このゲーム、おもしろいのだが、途中でゲームオーバーとなった場合は、最初からやり直しとなってしまう。セーブ用のテープを用意してSAVE GAMEしてなければ、長い長いロード時間を費すことになり悲惨この上ないことになってしまう。

途中でテープからセリフが流れるというアイデアもなかなかだ。

FM7／PC88(II)
CT2本組 ¥3、900

ファイア・ドラゴン

ここ惑星ゼーヴァで、キミは飛行型ヘルメット〝ボルコン〟を操り、敵エイリアンやその基地をやっつけなくてはならない。

しかし、ボルコンは火薬を持っているだけで、武器を持っていないので、何で敵をやっつけたらいいのかというと、ファイア・ドラゴンを利用することになる。ファイア・ドラゴンは、炎の体を持った竜なので、ボルコンがまいていく火薬を伝って燃え広がっていく。

そして、敵エイリアンや基地は、ファイア・ドラゴンに接触するとやられてしまうので、ボルコンをうまく操作しながら、ファイア・ドラゴンを誘導して、敵エイリアンとぶつけたり、基地の上を通過して破壊してしまおう。

ボルコンは、敵のエイリアンやファイア・ドラゴンにふれると、しばらくの間気絶してしまうが、死んでしまうことはない。ではどんなときにゲームオーバーになってしまうかというと、ファイア・ドラゴンは常に火薬に接していないと、燃えつきて消えてしまうのである。つまりボルコンが気絶している間でも、火薬上を燃え広がってくるので、ボルコンとの距離が短かければ燃えつきてしまう。

こうしてゲームを進めるわけだが、やってみるとすごくおもしろい。面数は五十面で、かなり楽しめるし、グラフィックやサウンドもいい出来だ。

おまけに、コンストラクション機能もついていてこの値段とは安い。今度はぜひディスク版で全二百面ぐらいのを出して欲しいものだ。

PC88(II)PASOPIA7
CT¥4、500

ミラクル・シップ

コロンビア号は無事ヒューストンを飛び立ったが、待ちうける銀河には信じられないような生物がウヨウヨ。

早くなんとかしなければ地球がアブナい。

スペースキーでミサイル発射、テンキーで上下左右四方向のコントロールをし、宇宙生物を壊滅させるのだ。

X－／X－C
CT 3、500円

PERSONAL COMPUTER SOFT

スタークラフト

ミッションインポッシブル

あとにとりあげているアドベンチャーランドと同じ、アメリカのソフト会社のサーガシリーズ第三弾がこれだ。

このゲームでキミは、テレビでお馴染みの「スパイ大作戦」のヒーローになって、危機を救わなくてはならない。

——ここは、完全に機械化されている「核原子炉センター」の中。ここでは一人の警備員が働いていたが、この男が持病の心臓病を苦にして、原子炉に時限爆弾をセットして自殺をはかろうとしていた。

例によってテープレコーダーで指令を受けたフェルプスは、時限爆弾を取り除くために、非情な機械装置を相手に迷路のような建物の中をさまよい歩くのだった——。

キミは、この爆弾を探して爆発しないようにするのだが、初めのうちは各部屋にはいるのも難しいが、まず死んでしまった男を探し、監視コンソールにはいることだ。

ここにはいると建物内の主要な場所を監視することができるので、ここで作戦をたててから行動に出たほうが、ゲームを進めるうえでもやりやすくなっている。

このゲームも、次のアドベンチャーランドと同じように、持ち物制限があるので、どの部屋でどの道具を使うのかを考えてからでないと、ただウロウロするばかりで先に進めないので注意しよう。

PC88(II)98(F)FM7・8
5・8FD¥7，800

スタークラフト

アドベンチャーランド

このゲームは題名からも分かるようにアドベンチャーゲームである。そしてアドベンチャーゲームの中でも古典的な作品で、もともとはテキストアドベンチャーだったものに絵を付けたものなので、ストーリーはかなりしっかりしているし、絵もなかなかのものだ。

ゲーム内容は、地上や地下をさまよい歩きながら十三の宝を見つけ出すというもので、魔法あり、迷路あり、ドラゴンなんかもでてくるという、アドベンチャーゲームのお手本のようなゲームである。

ディスクは一枚なので、データ量などは、めちゃくちゃ多いというほどではなく、場面もそう多くはないので、アドベンチャーゲームを初めてやるという人や、初心者でも楽しめる。

だからといってゲームが、簡単かというとそうではない。サーガシリーズの特徴である持物制限というのがあるからだ。これは、自分の持てる物の数が決まっているので、ある程度の数になったら、どこかに一度物を置いておいて、ゲームを進めなくてはならない。この場合どれを置いて、どれを持って歩くのかを考えるのが難しいところで、何度もプレイしているとやっとわかってくるという感じである。

なおこのゲームには、ヒントブックも別売しているので、全然先に進めないという人は、これを読んでがんばってみよう。

PC98・88(II)
FM7・8(5D)
5・8FD¥7，800

FILCOM ソフト

タンクタクティクス

アバロンヒルのウォーゲームをコンピュータゲームに移植した高度なシミュレーションゲーム。

ボードゲーム・プラス・コンピュータという今までにないウォーゲームの楽しさがいっぱいつまっている。

ロシアの広大な平原を舞台に、の戦車隊の激突を指揮する率いる戦車は、世界に冠たるドイツ技術の粋を集めたものばかり。しかし、質では上まわるものの、ソ連軍の兵力は二倍もある。

果して質が勝つか量が圧倒するか。それはキミの頭脳にかかっている。

敵の視認は実戦どおり。森に隠れ、また丘の陰に隠れて敵を迎撃するのだ。ただし、敵の待ち伏せもあるので気をつけよう。

ボードゲーム同様に、地図をひろげ、駒を置いてコンピュータに入力し、マップ上を動かしていくことになる。

とにかく頭をフルに使って戦線で勝利しよう。

FM7／PC88(II)
CT 5，800円
PC88(II)
5FD 9，800円

マイクロキャビン

不思議の国のアリス

[illegible]な童話である不思議の国のアリスが、アドベンチャーゲームになって登場した。

物語の導入部は、原作と同じで、ある日姉と一緒に本を読んでいたアリスがふと見ると、時計を見ながら走っていく猫が見えたので、それをおいかけていくうちに木の穴の中に落ちてしまった。そしてそこからこのゲームが始まる。

今回は、PC88でプレイしたがグラフィックは全然でてこないテキストアドベンチャーなので、最近のグラフィックのアドベンチャーに慣れた目には、勝手がちがっていたが、しばらくやっているとこれはこれでかなり楽しめるということがわかってきた。まずグラフィックがないだけに、想像力をかきたてられる要素が大きく、奥が深いものとなっている。

たとえばグラフィックの場合だと、机があって引き出しがついていれば、引き出しを開けてみるのは当然だが、テキストの場合は、机があるということしか表示されていないので、そこから引き出しというものを、連想しなくてはならない。ここが難しいといえば難しいし、おもしろいところだといえばいえなくもない。

またこのゲームのように原作がある場合は、へたにグラフィックがついていると、原作のイメージをこわしてしまう場合があるので、テキストの方が向いているのかもしれない。

このゲームの場合は、ベーシックを使ったテープ版なので、やや複雑さにはかけるが、アドベンチャーゲームの入門者には、ぴったりといえるだろう。

PC80(II)、88(II)/FM7、8
CT¥3、800

マイクロキャビン

ミステリーハウス

テープ版のため、ロードするのに少しの間持っていると、ゲーム開始のあいず。

ゲームが始まると、キミはミステリーハウスのドアの前に立っている。キミはこれからこの家に入って、この家のどこかに隠されている宝物を探しださなくてはいけない。この家は二階建てで、地下室があるということしかわかっていない。

家の中を探すには、色々な道具も必要になってくるが、その道具も自分で探さなくては、ゲームが進行しないので、まず必要なものから探していくことだ。

ゲームの進め方は、何か物を見つけたら、見ル、動カス、探スなどのコマンドを使って、必要な物だったら、取ルで持ち歩くようにしよう。

これらのコマンドは、英語で入力するのだが、HELPと入力するとよく使う代表的なものが、表示されるので、英語の得意でない人でも、プレイしやすくなっている。

ゲームを行なってみると、グラフィックの出来はまあまあ、絵を描く速さは速いほうで、あまり待たせない。

家の中はミステリーハウスの名前通り、一度開けたドアが閉じていたり、動かしたものが元に戻っているというようなこともあるので、家の中の地図を作っておかないと、すぐに迷子になってしまう。

とにかくゲームのコツは、あせらずにじっくりと、ゲームを進めること。ゲームの途中でセーブをする機能もついている。

MSX　CT¥3、800
PC60(II)　CT¥4、800

エニックス

ニューファンファン

人気ゲーム〝ファンファン〟に新しいアイディアを盛り込んでNEWとなって登場。

扇風機が巻き起こす風と風船の動きを忠実に再現した、面白さが違う四十七種類、一二八画面というオドロキの新鮮アイディアが満載されている。

では、そのゲームストーリー――僕は世にも不思議な風船工場にアルバイトをみつけた。次々に作られてくる風船を、百八十度回転自在の扇風機を使って収納庫へ入れる作業だ。

楽な仕事と甘く思っていたら大間違い。空中には看板やらたれ幕などの障害物がやたらと出てくるし、換気扇やクーラーの送風も開始されテンテコまい。そして風船たちまでもが襲いかかってきたのだ――。

一二八面へのチャレンジ、どこまでクリアできる？

PC60II/PC66
CT3、800円

CT=テープ、5FD=5ディスク　8FD=8ディスクの略。これらの表示のないものはテープ版。

コナミ

ぽんぽこパン

コナミの教育シリーズは、ＬＯＶＥ社会でパン工場見学だ。コミックベーカリーを舞台に、ぽんぽこパン!!

例によって教科書付き。パンの小歴史や分類、おもしろ百科でパンのことが少しはわかる。

——ここはオートメパン工場。タヌキがパンをねらってウロチョロしてる中、パン職人のジョーはパンを守れるだろうか——。

ゲームは、パンを焼き上げる工程を四つに分けて構成されている。画面上部の縮少図で、自分の位置を確認しながらゲームを進めていこう。

パン職人の就業時間（9時～17時）にできるだけ多くのパンを焼きあげるのが仕事となる。

いたずらタヌキが機械のスイッチを切ったり、パンを盗み食いしたり。天井と地面の両方からウロチョロと出てくるので、催眠銃で敵を眠らせるのだ。

天井のタヌキは上へ向けて、地面のタヌキは水平に撃って眠らせて蹴っとばそう。

スイッチは一旦進んでひきかえせばＯＮになる。

四つの機械のどれがＯＦＦになったかは、上の縮少図を見ればわかるので、すぐに引きかえしたりして、パンをどんどん作っていこう。

時間がくると場面は変わって、ちびっ子の待つテーブルだ。

ここで焼きあがったパンをテーブルに並べればボーナス加点される。そして再び、パン作りゲームの再開だ。ＭＳＸ（ＲＯＭパック）￥4、800

タイトー

ちゃっくんぽっぷ

どちらかというと、パソコンゲームにぴったりのチャックンポップが、ＭＳＸに登場した。

〝ちゃっくん〟をコントロールして、時間内にオリを破壊し出ロから脱出するのだ。

勝利のカギはレバーコントロールと、左右爆弾のポロリのタイミング。ただし、ジョイスティックによっては、トリガーボタンが左右どちらか一つにしか対応しないものもあるので、対応を確めることも必要だ。ま、キーボードで遊べるわけだから問題はないのだが。

代表的な登場キャラクターは三種類。

ちゃっくんはプレイヤー。もんすたがさらっていったハートを取りもどすのが使命だ。もんすたは敵キャラ。逃げもんすたと追っかけもんすたの二種類を見わけて、ちゃっくんをコントロールしよう。

もうひとつはもんすたの仲間、まいた。迷路の出口をふさぐと時間切れとなってしまうのでご用心。

遊び方は、アーケードゲームとほとんど同じだ。

上下のレンガに足を吸いつけて移動しよう。両足つきジャンプは身長分飛べ、片足なら身長の半分までＯＫ。両足づきななめ上ジャンプは身長分で片足つきは身長の半分飛べる。これを頭に入れて、スムーズにちゃっくんをコントロールするのだ。

メイズは、すべてオリジナル（アーケードとは違っている）で8パターン。

ただし、水袋のパターンはカットされている。

敵の動き、性格などはアーケードを忠実に再現してあるので、ゲームに対する異和感はない。

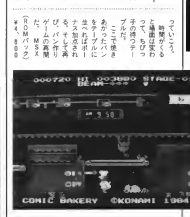
また、スーパーＣｈａｃｋｎマークの出現なども組み入れてあり楽しさは充分だ。

ＭＳＸ（ＲＯＭパック）

￥4、800

コナミ

ハイパースポーツ

〜五輪のおつぎはハイパースポーツ。オ[illegible]同様に、多勢の観客を前にして得点を競うのだ。

ダイビング、跳馬、トランポリン、鉄棒の四種目が、キミに与えられた演技だ。基本的な遊び方はジャンプとロール(回転)。タイミングよくジャンプしただひたすら回転することになる。

それぞれの演技を、五人の審判が採点し、その平均点が得点となる。スコアには、得点×千点が加算される。

各トライで10点満点を出せばパーフェクトボーナスのチャンスもある。

トライは各3回。規定点（クオリファイ）に達しなければゲームオーバーとなってしまう。

①タイミング（高飛び込み）
ジャンプボタンで反動をつけ、ロールボタンで回転だ。再びジャンプボタンを押して着水すればOK。規定をクリアすると、大観衆の拍手がわきおこる。

②跳馬
合図と共にジャンプでスタート。踏切りもタイミングよくジャンプボタンを押し、馬上でもう一度ジャンプ。あとはひたすらロールで空中回転だ。

③トランポリン
ジャンプでタイミングよく跳びあがり、ロールでひたすら回転。高く跳びあがるのがコツ。

④鉄棒
ジャンプボタンで大車輪のスタート。

加速がついたところでジャンプを押し空中へ飛び出し、ロールで回転し着地だ。

どの演技も三回のトライだが、トランポリンのみ一回となっている。規定点をクリアできずゲームオーバーとなると、再び①から始めなくてはならないのでくれぐれも慎重に。

グラフィックスの美しい、シミュレーション・スポーツゲーム。ウルトラCには、ハイパーショットを使ったほうが良さそうだ。

MSX（ROMパック）　¥4，800

バンダイ

ウルトラマン

不滅のヒーロー・ウルトラマンが帰ってきた。二種類の画面で構成されたヒーローゲーム。ビートル号で敵の攻撃から輸送船のエネルギーカプセルを守る画面と、ウルトラマンに変身しレッドキングやバルタン星人と戦う場面の二つだ。レッドキングにビートル号を接触させればウルトラマンに変身でき、カラータイマーが鳴りだすとスペシウム光線が使えるのだ。

第一面　海上を行く輸送船に積まれたエネルギーカプセルを奪うため、空からはUFO、海からゲスラが出現。ビートル号を八方向に動かして、UFOはミサイル、ゲスラはナパーム弾で応戦だ。

第二面　レッドキングとの戦い／エネルギーカプセルを積んだトラックを攻撃するレッドキングの足元にナパーム弾を、また、UFOをおとしてレッドキングの頭に落せば倒れる。ビートル号がレッドキングや投げた岩に当たるとウルトラマンに変身だ。スペシウム光線か、チョップでダメージを与えたところを再度キックして倒すのだ。

バルタン星人との戦い／レッドキングを倒すと、UFOからバルタン星人が現われ怪光線で攻撃してくる。レッドキングと同様に倒して、二ステップ目に進もう。

MSX（ROMパック）　4，800円

●MSXソフトの画面は"ヤマハYIS 503"を使用して撮影したものです。

ば、ゲームやるっきゃないじゃん！

ゲームランド

待ちに待った夏休み。身も心もウキウキと、遊び気分にどっぷりつかり、ちょいと出ましょか、東京、渋谷・六本木。

1 ゲームセンターミッキー

（渋谷区宇田川町13の10 ☎461・5659）

なんと、うれしいのなんのって、全台五十円でゲームかできる。

ゲーム機は十八台　壁ぎわにはオリジナルのラバタイプがずらっと並んでいる

さすが渋谷、だと思ったのは、自主上映映画、劇団の人達かこのこやってきて、ポスターを貼っていくんだって

人気ゲームはVSベースボール、キャフラス。

2 ゲームファンタジアシグマ

（渋谷区宇田川町13の11 ☎496・5856）

一、二階とフロアはゆったり。ゲーム機は、ビデオゲーム四十台、ヒンコゲーム四十九台。スロットマシン九台、ポーカーゲーム十三台

最新ゲームを取り入れるのも早く、珍しいゲームもあるとか。

それに、店内を見回わすと女子もわりと多い　それもそのはず、ケームセンター隣りの〝星占いの館〟には、女の子がいっぱいなんだもん。

人気ゲームはVSベースボール、クラウンスコルフ、アノボーVSテニス。

そうそう、二階はコインゲームコーナーだから十八歳未満おことわりなのだ。

3 レインボー

（渋谷区宇田川町28の2 ☎461・2775、）

細長い店内の天井には、まるで運動会ってカンジの国旗のオンパレート。

ゲーム機は三十五台ほど 二十四時間営業

人気ゲームはクラウンズゴルフ、アノボー、フリノキー、VSベースボール。

4 マジックランド十番

（渋谷区宇田川町25の6 ☎461・8860）

お店の中に入ると、ドーンと真ン中にらせん階段がある。フロアは三階まで。そして、ムートに合わせて（？）フロアごとにBGMを区別しているなんてのもおもしろい。

ゲーム機は九十台。人気ゲームはVSテニス、VSベースボール、パンチアウト。

二階は五十円コーナーなのだ。

5 新宿スポーツランド渋谷店

（渋谷区宇田川町24の6）

センター通り半ほとの角にある牛丼屋のBIにある。フロアは狭いが、ニューゲームが多い

ゲーム機は二十八台。

今年五月に新装開店したばかり。センター通りから、ちょいと入ったところにある。入口は小さいが、中に入るとけっこう広い 電気もテーブルに反射しないように気を使っているので、目か疲れない

ゲーム機は二十六台。ニューゲームが入るのも早いので、うれしいね。

BGMは、店員さんの好みで選曲していて、ポップな感じで、大学生などに特に人気

人気ゲームはTX-1、VSベースボール。

5 ゲームスポットオリビア

（渋谷区宇田川町23の8 ☎461・8210）

7 ゲームセンターモナコ

（渋谷区宇田川町23の10 ☎461・9171）

入口に入ってすぐ階段を上がると、なんと二階から五階まで四フロアにビデオゲームが並んでいる。ゲーム機は百七十台

四、五階は、テーブルの配置が放射状になっていて、真ン中にドーンと木がある。ウーン、なかなかレイアウトが凝っている。

そして、よぉく見ると大部分のマシンが五十円でプレイできちゃうのだ。
人気ゲームはチャノクンポノプ、ビクトリアスナイン、ギャプラス、リングファイター、ハンチアウト。
それに、今チャノクンポノフで最高得点を出すとチャノクンTシャツがもらえるぞ!

8 ウィーンゲームパレス

(渋谷区宇田川町29の4☎461・6021)

白塗りの壁は、ゲームセンターらしくなく、とってもしゃれている。ゲーム機は三十五台ぐらい。
ビデオゲームの他に、なつかしのサッカーゲームやゴルフのハッティングマンンなどもあり、**特にサラリーマン、大学生の人気を集めている。**

9 マジックランド

(渋谷区宇田川町21の9☎401・0094)

細長い店内で、広くはないか、ゲーム台かうまく配置してあり、なかなかすっきりとしている。
ゲーム機は三十五台ぐらい。お客さんは学生、サラリーマン中心で、雨が降るとよく入るとか。気安くポノと入りやすい雰囲気。
一階は百円、二階は五十円コーナー。ニューゲームもわりと早く入る。人気ゲームはVSノリーズがだんとつ　他にキャプラスにもけっこう人か集まる

10 JOY BOX 綠園

取材できず

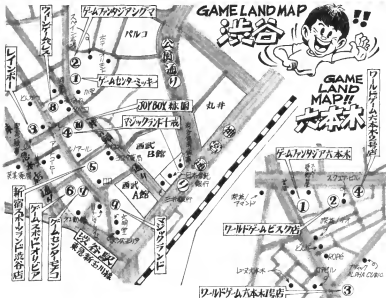
1 ゲームファンタジア六本木

(港区六本木3の11の6☎478・0658)

六本木交差点をロアビル方向へ下るとすぐのところにある。さすが六本木だけあって、外人のお客さんもチラホラ、
営業時間は午前10から翌朝7時まで。ただし中学生以下は18時まで、18歳未満は23時までだからご注意を。

2 ワールドゲームビスク店

(コア六本木ビル1F☎403・1489)

ロアビル前の角にある　ゲーム機は三十七台。お客さんは近くのお店の人とか常連か多い。
ニューゲームが入るのが早く、人気ゲームも新しめのものに集

GAME LAND MAP
渋谷

ゲームファンタジアシグマ
ウィーゲームレス
レインボー
パルコ
公園通り
ゲームセンター・ミッキー
JOYBOX 緑園
マジックランド十戒
丸井
西武B館
西武A館
新宿スポーツランド渋谷店
ゲームスポットオリビア
ゲームセンターセブン
マジックランド
渋谷駅
東急新玉川線

GAME LAND MAP!! 六本木
ワールドゲーム六本木2号店
ゲームファンタジア六本木
スクエアビル
喫茶アマンド
ワールドゲームビスク店
ROPÉ
ALPHA CUBIC
ワールドゲーム六本木1号店

中 ちなみにクラウンズゴルフ、VSシリーズ、バルガス、フリノキーなどが人気あり

3 ワールドゲーム六本木1号店

（港区六本木3の10の3スクエアビル1F ☎403・0930）

瀬里奈の前にどーんとそびえるスクエアビルの1F。六本木といえばディスコ。ディスコで踊ったあとに……というお客さんが多い。というわけで学生が中心にやってくる。それに土地柄というか、大使館の人もよく来るそうだ。

店内は赤で統一され、ビビッドな雰囲気。ゲーム機は五十二台。（ビデオゲームは三十六台）

人気ゲームはクラウンズゴルフ、サンダーストーム、キャプラス。

4 ワールドゲーム六本木2号

（港区六本木3の9の11 ☎403・5609）

麻雀ゲームが多いせいか、お客さんもサラリーマンが多い。ゲームの種類は、新旧問わず、いろいろと多種多様。台数は四十一台。

店内はちょっとうす暗いが、ゲーム音が小さく、気軽に入れる感じ。雨が降ると特に深夜に混む。

人気ゲームはパンチアウト、ゼビウス、エクセリオン。と少し古い？

HAVE A NICE DAY
Amusement Park

連載第3回／絶叫のアウトドアシリーズ

サーカストレインの異常体験に体中がスリル〜〜〜ッ!!

後楽園ゆうえんち

回転の頂点でさかさまで一時停止するナンセンスマシン・サーカストレインはスリルがめいっぱい。ブーメラン、レインボーなど絶叫につぐ絶叫でストレス大発散!!

都心唯一の遊園地〝後楽園ゆうえんち〟は、ちびっこから絶叫大好きのヤングまでが大満足できるおもしろゾーン。スカイフラワーや後楽園タワーに乗れば、巨人軍の本拠地・後楽園球地も眼下に見下ろせちゃうのです。

突撃レポート／田中優子

今回は、編集部から国電でたったひと駅という至近距離にある後楽園ゆうえんちが、アウトドアシリーズの目的地。前回か遠足気分のるんるんだったのに比べ、あまりにも近いので〝仕事!!〟って感じが目いっぱいです。

近いとはいっても、歩くには少し遠いので国電を利用し、水道橋駅下車。アイスハレスの黄色いビルと球場の間を通って、ゆうえんちの入口に向かいます。

球場の周囲には、巨人戦の入場券を買うために、早くも人の列ができています。試合開始まで6時間以上もあるのに、ご苦労さまってカンジです。

絶叫度満点の宙返りコースター〝ブーメラン〟

後楽園といえばブーメランといわれるぐらい、このローラーコースターは有名です。

優雅に上下しているパラシュート〝スカイフラワー〟の横の5階建てほどの高さの、ブーメランのプラットホームの階段をエッチラオッチラと昇り、汗だくになりながら到着。

54年7月から動いていても、いまなお人気No.1のブーメランの最高速度は時速70㎞。宙返りのループが小さ目なのがスピード感を増して、絶叫度も園内随

ブーメランのでんぐり返しは
なのでかなりの迫力。

やったね、異常体験。サーカストレインならではのスリルと興奮!!

〝すごいんだから〟という前評判を聞いているだけに、わたしの胸のうちは期待と不安が入り混って複雑です。

ここでサーカストレインの説明をしてみましょう。

オランダのヘコマ社の製品で、高さは19・9メートル。一編成20人乗りで、約2分30秒の走行時間です

とまあ、こう書いてしまえばとうってことはないのですが、これがホントにすごい　すごいのひとことに尽きる絶叫マシンなのです。

「ン?　これが?」と思うほど、コースターコーナー内ではあまり目立たない存在なので（ホントは乗りたくないから?）通り過ぎる人が多いのです

ちょうど降りて来た男一人女二人のグループに聞いてみました。

一緒に乗った、いかにもアツアツのカップルにインタビュー。

「一瞬のできことだったけど、すごく恐かった。ずっと目をつぶってました」と佐々木麻由美さん(19)。

お相手の中野一弘さん(18)は、「他のことを考えてたんで、なーんもわからんかった。けど、おもしろかったよ」と少々マンラケ気味。乗るからには、目いっぱい楽しんで欲しいんだけとな。

足元がフラついて、出口を間違えそうになったのは、佐々木美香ちゃんと新田佳子ちゃんの仲良し小学六年生。大声で、たったひとこと「こわかった!」ですって。

スリルのあとは気を落ちつけるために、スカイフラワーで高いところから球場見物。ちょっとだけど練習風景も見ることができました。

ここ後楽園は、ちびっこ向けのマシンと、ヤング向けのマシンがうまく配置してあります。

日曜日には、マスコットの**ドンチャック**や、**バイオマン**などのショーを観るために家族連れの長い列かできるそうです。

ブーメランとスカイフラワーのある**パラシュートランド**をあとに、タワーラントへ。

わたしの苦手なフライングカーペットなんぞがあるのでそそくさと通り過ぎ、連絡通路を通って乗り物いっぱいのコースターランドへ足を踏み入れます

ジェットコースターか周囲を走っている**コースターランド**での絶叫体験は、去年12月に導入された**サーカストレイン**と**レインボー**の2大マシンなのです

レインボーのほうは、他の遊園地での体験はありますが、サーカストレインは初体験です

一なのです。

ファーストドロップを最大限に味わうために、最後部のシートに坐ります。安全装置をセットし、しばらくすると発車の合図。意外にゆっくりと発車したかな?　と思ったら早くも急降下。スーッと血の気がひく思いと共に、絶叫が出てしまいますそのまま、360度宙返り。

一時停止して、ホッとひと息つく間もなく、今度は逆走行。つまり今来たコースをバックで駆けめぐるのです。不意に急降下、そして宙返り。後ろ向きで先が見えないために、スリルはたっぷりです。

確かにループが小さいので、遠心力が強く、他のループコースターにないスリルが味わえます。たった1分間の走行というのに、3倍か4倍の時間乗っていたように感じました。

なんといってもサーカストレインの恐怖のさかさ吊りが、すごいのなんのって!　髪の毛が逆立っちゃうもんね。

太陽印のレインボー　グワン、グワンと勢いよく回わるのについていけず、ギャー!

先程ジェットコースターに同乗したルンルンギャル。2人の悲鳴には圧倒されました。

絶叫続きで、メリーゴーランドを見てホッとしたりして

最大斜度70度のバイキング。
360度大回転連続のエンタープライズ

「気持ち悪かったあ」とゆりかちゃん「逆さまになると血がのぼって髪がこんなになって逆立つの」と身ぶり手ぶりでキャピキャピしゃべるのはゆみちゃん二人はレインボーのファンになったともいってました
[illegible]さんと称する男性は、「うーん、鉄棒をやってる気分ですね」とポツリひとこと
乗り場まで上って、動いているサーカストレインを見ると、武者ぶるいがしてきます
それを隠すように係員さんに聞いちゃいました「サーカストレインで、わめいちゃう人乗ったことはあります。おもしろいけど、乗りすぎると、やっぱりムカムカしますね、コレは」
ですって
いよいよわたしの番です

10人乗りの車両が二台背中あわせになった一番先頭の座席に乗り込みます
垂直のループをグルグルとまわるため、ポケットからポロリと落とし物をしては困るので全部預けることは忘れません。
ちょっと乗り込みにくいのは頂点でヒタリと止まったときの安全のためでしょう
お腹をおさえる安全バーは、ぶ厚いスポンジが巻いてあり、ふつうのマシンではないことを物語っているようです
係員さんが、注意深く安全バーをセットしていき、発車です
まるで振り子のように前後に動き始めます。他のマシンでも同じですか、下りのときのスリルはたまりません。
だんだん高くまでまわり、

ついに一回転。そして次には、なんと頂点でヒタリと停止してしまったのです ぶ厚いスポンジの安全バーがあっても、落ちてしまいそうな感じです
数秒間の停止後再び動いて、もう一度ストップ〝来るぞ来るぞ〟と構えていても、やはりてっぺんで逆さまになると動揺してしまいます。
ふんさんかいってたように、鉄棒で逆さにブラ下がっているのと同じ気分なのです。
動いているときより、止まっているときのほうが絶叫が大きくなります。他の座席でも、わたしと同じように悲鳴をあげているのがわかります
2分半か終わり、「ヨッコラショ」と降りたときはひと安心
スタッフの一人は、フラフラとして降り口を間違えてウロウロしてしまい、周囲の笑いを誘っていました わたしといえば、そんなドジな仲間と思われたくないので、足早やにレインボーへと向かったのでした。
サーカストレインで異常体験を済ませてしまったせいか、レインボーは快適そのもの。
フライングカーペットとはひと味違った横ゆれも、涼しい顔で乗っていられたのがフシギなくらいです
球場のスタントのベンチがそのままブランブランと横ゆれし、高さ約20メートルまで持ち上げられ落っこちる落差も、サーカストレインに比べれば子供のおもちゃみたいに思えました。
おしまいはるんるんの**ジェットコースター**です。コースターランドをグルリとまわるコースはアップダウンと急カーブが随所にあり、快適さとスリルを満喫させてくれます。
とくに、メリーゴーラウンドの屋根の上をらせん状に回転するスピードと傾斜は、たまらなくカイカンでした。
一緒に乗った会田美咲子さん(19)と菅野めぐみさん(19)は、「遊園地は久しぶり」ということで、発車から到着までキャンキャンとはしゃぎっぱなし。
最後に、
「もう一回乗りた～い」
と声をそろえていってました。

■後楽園ゆうえんち■
国電・水道橋、地下鉄・後楽園下車／☎03(811)2111／8月1日～31・10～21時開園／入園料大人800円、小人500円
乗り物ファンは、1DAY券(大人3000円、小人2000円)で乗り放題か、フリーパス(大人2600円、小人1800円。入園＋乗り物12回)がオトクです。

ゲームバフ、ゲームフリークたちのために

バックナンバー紹介&申込み方法

創刊号から第19号までのAMライフをお求めになりたい方は、欲しい号数を明記のうえ1部あたり定価550円分の切手を同封して、当社へお送りください。なお送料はサービスします。お求めやすい定期購読(6ヵ月-3,300円・1年-6,600円)もご利用ください。

ビデオゲーム大集合/ハントゲームぜーんぶ見せちゃう 川島恵ちゃんフロントラインで大奮闘etc

ディオフマのすべて/面白ビデオゲームほりおこし 倉田まり子、スペースゲーム・ズーム909にGO/etc

なぜか今 ゴンラなのだ/NEWビデオゲーム大解剖/ゲームファンタジアで大白熱/水野きみこチャンetc

読者参加=ゲーム大好き少年 ビデオゲーム新製品 ゲーム大好き少女になっちゃった=中山美紀ちゃんetc

東京ディズニーランドへ行ったよお/NEWビデオゲーム紹介/ビデオゲームに大熱中=小出広美ちゃんetc

ポケハイに夢中熱中/ビデオゲームスクリーン/ミライヤで未来体験=木元ゆう子ちゃん/興奮ゲームの震源地・タイトー

バイフランートにトキノ=横丸純子ちゃん ゲーム大好き少年・少女ゲームファンタジア 興奮ゲームの震源地・ナムコ

思わず興奮!!安田純子ちゃん 神戸のゲーム少年登場 NEWゲームがズラリ勢揃い 興奮ゲームの震源地・データイースト

ドットでキャラクターを描いてみよう レーザーグランプリでレーサー気分 思い出のビデオゲーム 興奮ゲームの震源地・セガ

スタートウVsユニコーンはおもしろいよっ/ 第21回アミューズメントマシンショー開催 興奮ゲームの震源地・コナミ

ぼくらゲームどわいすき人間(高岡) 図解で迫るこれがゲーム機だ!/読者のハガキ大集合 興奮ゲームの震源地・ニチブツ

コクピットゲーム大集合 立体特集ハイパーオリンピック 読者参加ゲームラリー 手作り筐体が自慢 ナムコ社長にインタヒュー

リブル・ラブルの奇跡のものがたり これが戦闘ゲームだ!!/ゲーム体験ギャル・荻野目洋子/ロボットフェステバルに潜入

エキサイティングゲーム特集 粋にせまってピンゴゲームで おれっちの攻略法マリオブラザーズ DECO社長にインタヒュー

てっかいゲームフント84NAMCO キスブ コミカル&ファニーゲーム 上月景正氏に聞く ゲーム専用ビデオゲームマシン紹介

話題のゲームはコレだ/ ATTACK2 at JEALOUSY MSXすぐれものマシン解剖 おれっちの攻略法 NEWGAME

松本友里のDECO研究所探訪 タイトーロボットフェスティバル NEWゲームは楽しいぜっ/ ダレか何といおうと話題ゲーム

ゲーム好きのためのゲームラリー 東京おもちゃショー/新作ゲームラントマップ 期待に応えてNEWゲーム/高橋美枝byタイトー

AMライフは毎月末日発売でーす。 定価550円

〒162 東京都新宿区下宮比町15-924
㈱アミューズメントライフ・バックナンバー係

●最近、バックナンバーの要望が多く、各号とも残り部数が少なくなっております。また、品切れの際はご容赦ください。

暑中お見舞申しあげます

暑中お見舞申しあげます

た

ーム ベストテン &アンケート

アスファルトもとけてしまう暑さの中、メガネを汗でくもらせながら、調べ歩いた今月のベスト10の発表！

■注目ゲーム

ナムコからビデオゲーム界初の、ロールプレイングゲームが登場 その名もザ・タワー・オブ・ドルアーガという、名前からしてすごいゲーム マニアはともかく、一般プレイヤーをどこまで引きつけられるか!?

■ゲームメーカーへの要望

●ファミリーコンピュータのカセットを、ナムコが出すということを聞きましたが、他のメーカーさんもカセットを出してください それから、テレビなんかでCMをやってください

ちなみ話

なんと!! 近くの駄菓子屋(?)に、ライセンス付きの「ザ・キネス」が来た 近所ではここだけたった こんな田舎に新製品が来るなんて 感激!!

福岡県／古賀秀臣

●ナムコさんへ要望

PPとゼビウスを合体させたら面白いのでは? つまりゼビウスをいっそのことコックピットゲームにしてほしい。

PPのトラディショナルな儀式 予選フィニッシュのとき、ゲートにバンザイ・アタックをかける

大阪府／石川佳宏

●DECOさん、「大相撲」をカセットシステムで出したのは不正解でしたね あの"声になってない声"が情ないです 独立

◎ベスト5を独断と偏見で分析

1 クラウンズゴルフ

●なんの情報もないところから、一挙に一位に初登場 プレイしてみると、わりと奥深いゲームでリアルにできている 客層も広いので、来月も期待できそう

2 VSベースボール

●先月に引き続いて二位、これは二位を守ったというべきか、一位になるほどの力がなかったのか、しかし来月が楽しみである

3 サンダーストーム

●残念ながら二歩後退、このゲームはレーザーのゲームの匡体なら、ほとんどのものに使用できるので、まだまだのびるのではないだろうか

4 ギャプラス

●今月も四位、一挙に下がってしまうかと思ったが、さすがナムコの底力 ギャラガのようになれるか、それとも……

5 パンチアウト

●またいたのかという感じだが、さすがに根強い人気をほこって、今月もベスト5入り

HIT GAME BEST TEN AMライフが足で集め… 月間ヒットゲー…

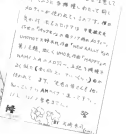
月間ヒットゲーム・ベストテン

ランク(先月)	ゲーム名	メーカー名
1 (–)	クラウンズゴルフ	エスコ貿易
2 ([illegible])	VSベースボール	任天堂
3 (1)	サンダーストーム	データイースト
4 (4)	ギャプラス	ナムコ
5 (3)	パンチアウト	任天堂
6 (–)	出世大相撲	テクノスジャパン
7 (7)	VSテニス	任天堂
8 (5)	フリッキー	セガ
9 (–)	アッポー	セガ
10 (6)	ザビガ	データイースト

基板にして、本格的な音声合成を備えつけ、「はっけよい、のこった」ぐらいはきちんと言わせるべきです

それにしても「ザ・チャンス」にDECOの「データファクス」が出てたのにはびっくりしたね。

大阪府／久山告樹

●ホンジャノクを行ったテーカン様、一面、四面のBGMは「スフーンおばさん」のエンディングじゃないんですか。やっぱりBGMやキャラクターが乗ってきます、各メーカーもBGMに凝ってみたらどうでしょうか。

兵庫県／津金光平

●・セサミさん、「ハスター」に続く作品はとうしたのかなあ?

・タイトーさん、お願いたから「ちゃっくんぽっぷ」を大量生産して、田舎にも入荷できるようにして下さい

・セガさん、まさかもうレーザーディスクゲームは作らないでしょうね。

・任天堂さん、「トンキーコング3」の失敗にこりす、『ドンキーコングシリーズ』を作り続けてください

・ユニハーサルさん、もう「Mr DO!」はやめてください だんだん質が低下していく

・キワコさん、生きてますかぁ

埼玉県／坂本 晃

●新しいゲームでは「フリノキー」(SEGA)かおもしろいてす。これからはやりそうてすね マノヒーぽくってかわいいキャラクターを使っているけど、ゲームはなかなかおもしろい チャレノノングも思わす吹き出します

埼玉県／梅基 毅

■必殺技&攻略法

●サヒカで水の上てDECOの文字か浮いていることがあるか、これにあてると、五〇〇点とれる。サーカスチャーリーの火の輪くくりで始まったら動かずに、レハーを左に入れ、3回続けてジャンプし、火の輪を飛ぶと前方から、チャーリーがぶら下がってきて、それをとると一人増える。

HIT GAME BEST TEN

埼玉県/関根博庫

山形県/土門浩二

東京都/藤村 透

●カプコン、ですか、ハルガスを出したメーカーは 内容かゼビウスに似ているように思ったけどバルガスの方かおもしろい

ハルガスのチャンスステージでは、バルカン砲でめちゃくちゃ撃つよりもPOWをとって、大型ミサイルをためといて一発で壊した方が得点が高いぜい。(でっかい要塞みたいなやつと、細かいちょろちょろしたやつ)

※バルガスはスピードがあっておもしろい。 さようなら

新潟県/小島健朗

●ハイハーオリンピックのハードルで"5SEC55"をだしました!

だし方――ゆっくり走って一〇〇mの所で六〇秒になるまでジャンプしている(四〇秒ぐらいでゲームオーバーになってしまう時がある)。六〇秒になったらすぐゴールする。すると65SEC55だったら、5SEC55となる。さあ君もWORLD RECORDにのろう!(フエアじゃないかなー)

群馬県/相沢勝義

●GAPLUSの必殺技

流れ星をデモ中に出てくる数(5発)を射ったのち、31面目のブラスターヘッドを回収すると青いファイターに変わります。でもこのやり方で、できない事もあるので注意

宮城県/佐藤正幸

●下手なやつに攻略法をおしえてやるぞ――ギャプラス――

一面でなにもエイリアンを撃たないで、最前列の左から2番目を撃つと、スペシャルフラグが出る。でもそれを取らないで、すかさず飛んで来る、クィーンに突撃する。すると、ファイターが変身する。そして、スペシャルフラッグを取って点数を5800点以上一面で取る。

そして、もし点数が5900点だったら、また左から2番目を撃ちます。6000点だったら3番目、6100点だったら4番目、6200点だったら5番目と100点ずつずれる。

そうすればまた、スペシャルフラッグがとれるのだ。

注/もし2面で撃っても出なかったら、飛んでくるクィーンを一回撃つと出るかもね(?)

注/1、2面でも点数によってスペシャルフラッグが出る。

新潟県/小島慎也

●キャプラスのなぞ

31面でパーツをとると青いファイターになります(少し難しいけど)。

部分パーツは10,000点ごとに出てくるけどクィーンがいたり、一度パーツかその面で出た場合はでません。

31、41、51……という面はとてもスピードが速い!(キャラクターが変わる)

部分パーツが下に一つでもとっている時は、ボーナスステージでのBYEBYEはあまりそろえない方か得てすヨ!

以上は、ゲームをフレイする内で得た知識てす!!

ファランクスはなるべく3匹か4匹くらいくっつけてやめましょう(にげられなくてやられることかある)。

ちなみに、僕のハイスコアは1,260,000点、72ステージです。 I LOVE Namco

岐阜県/野村奈宏

MAPPYンろ、

14面の左の「まんこ」の前のおとしあなの半分まで行って、帰ってきて、トランポリンではねる!!穴があくと そこへ行ってまたもどる。すると、マッピーかずれるんだる、

大阪府/西本光秀

リブルラブルの、秋の面の魔法の宝物を出して、さらにキーワードを全部そろえる方法!!

(1) トプカプ (注) リブル ラブル (3) 水晶玉

まず、A型やB型バシシで宝箱とトプカプを出す。

最後にこうして囲む。

(2) 図の様にして6番トプーカプ以外を全部囲む。

これをすると、水晶玉やスペシャルフラッグ、よろいかぶとなどが出たときに得である。(注)キラーやシェアーなどが来たときは充分注意するように。

大阪府/大塚誠司

マイコンくん
古川一朗
100点とる法
一回でいいから100点とる方法ないかな
答案用紙盗めばいいじゃん
そんなかんたん
そーか
やいセン公答案用紙だせ!
ここのパソコンにインプットしてあるから……
どーぞ
これで100点まちがいなし〜
ややややった〜
……と思ったんは大まちがい
このパソコンの操作のしかたがわからんよ〜
そーか 答案用紙まで盗んでくるべきだったな〜
高い遊園地
え! 乗り物一回千円
高いなぁ〜 遊園地の乗り物って
△△遊園地ご案内!
安くあがるいい方法考えんと
サイフがからっぽになるぞ〜
パパ こんなに混んでるやつやめて他のに乗ろ〜よ〜!
だってこれ一番おもしろいんだってよ〜
これで時間かせげばちったぁ安くあがるかな……
ねえパパあっち乗ろ〜よ
三振の山
GIANTS
三振バッターアウト
三振バッターアウト
ほんまもんの野球でも
こんなに簡単に三振とれたらなぁ〜
ムカ〜ッ
ピッ ピッ ピッ
GIANTS
そしたら今頃首位じゃよ アホ!

今どこに？スペースインベーダー

SPACE INVADERS

スペースインベーダー物語

ピコピコ、ピコーンピコーンというなつかしい電子音を聞くと、今でもすぐわかるし、ビデオゲームなんかやったことがないという人でも名前ぐらいは知っている。そして一時はビデオゲームの代名詞でもあったスペースインベーダー。

あのインベーダー達は、どこに行ってしまったのか、今でもひっそりとどこかで暮らしているという噂を聞いて、タイトーに取材に出かけてみた。

まずスペースインベーダーの歴史というものについて聞いてみると、昭和五十二年十月に開発会議が開かれて、その時点でビデオゲームの主流であった。ブロックくずしに代わるゲームを考えだそうということだった。

ブロックくずしの場合は、敵が攻撃してこないし、いつまでたってもその場所から移動してこないので、プレイしているうちにあきてしまうというところがある。

ここのところから、次のゲームは、敵が攻撃しながらプレイヤーの方に迫ってくるというゲームにしよう、という考えがまとまり、敵のキャラクターは宇宙人なら、好きな形にデザインできるのでという理由もあり、宇宙人つまりインベーダーということになった。

五十三年四月に、ほとんど完成されいて、市場に出すこともできたが、諸々の事情もありゲームは煮つめられていった。今思うとこの時期に、煮つめたことが大変よい結果につながったという。

このころ、社内でモニターとしてプレイしてもらうと、誰がやってもおもしろいという結果が出て、開発の人達も自信を持ち、いよいよ発表ということになった。

五十三年六月、プライベートショーで、ブルーシャークというゲームと一緒に、スペースインベーダーが発表される。

発表時、オペレーターの[illegible]だての反応は、決していい[illegible]ではなかったとか。[illegible]に出したブルーシャークの方が評判も良く引きあいも多[illegible]

それが夏[illegible]来て若者[illegible]グン人気も[illegible]の間でもゲームマシンの[illegible]いが始まり、タイトーもてんてこまいの状[illegible]になってしまった。お金を[illegible]いてもかわ[illegible]ンができ[illegible]ならず[illegible]れ、という[illegible]なお客[illegible]出す仕末。それもそのはず、ある機械などは、一台で[illegible]円、月に百万円もかせいでしまうのだから、五台も置いておけば、大変なものになってしまう。

一方タイトーは、量産に[illegible]を重ねて月に一万[illegible]から[illegible]万台も生産するが、それでもまにあわず、他の会社にも製造してもらうという[illegible]な状態。

そして五十[illegible]年の末には、[illegible]インカラーの機種も発表され、人気はとどまるところをしらなかった。このころ全国には四十万台ものインベーダーゲームがあり、その中の半分もがコピー機または、模造品だったという。新聞の一面を賑がせ、みんながインベーダーをやるので百円玉が不足しはじめた、というような冗談が出たのもこのころ。

しかしこんなブームの中で、悲惨だったのが他のレジャー業者で、特にパチンコ店はかなりの打撃を受け、インベーダーハウスなどのゲームセンターにくら替えした店も、少なくない。今でも、ゲームセンターの名前にインベーダーとついているのが多いのは、このころの名ごりなのである。

年が明けて翌五十四年一月、ロンドンでアミューズメントのショーであるATEショーが開かれた。ここに出展されたものの50%がインベーダーゲームだったそうである。その中には外国のメーカでマシンの中身を全く同じものを使用して、違う名前で出していたものもあったが、タイトーの人がプレイをしてみると、かくれメッセージでタイトーの文字が浮かび出て、コピーということがわかってしまった、なんていう話もあるそうだ。

海外では、半年おくれぐらいで人気に火がついたが、アメリカでは、ミッドウェイが製造販売を行ない。収益をあげた。アメリカではアップライト[illegible]イプで、自分のキャラの移動[illegible]つのボタンを使って行なわれるようになっていた。

日本ではなぜテーブル型[illegible]けたかというと、喫茶店に入れるという前提があったから[illegible]現在のように、ゲームセン[illegible]

の中に入ってしまうというのは考えていなかったそうだ。

このころのマシンのタイプとしては、テーブルが8でアップが2という割合で、ゲームセンターと喫茶店に置いてあるのが半々であった。

五十四年にはいって、パートIIなども発表されたが、さすがのインベーダーもそろそろ人気が落ちて来た。これは少々あきられてきたのもあるが、世間の世論がインベーダーブームをたたき始めたのだ。ゲームセンターに入りびたりになっている小中学生、ゲームをやるためにお金を盗む子供などがでてきて、ゲームというのは、不良がやるものだというような会話もでてきた。

そして五十四年の夏、さしものインベーダーゲームブームも、終局を迎えた。

現在インベーダーは、全国に千台ほどでているが今ではあのころのブームもみるかげもない。しかし、インベーダーがこのアミューズメントの世界に与えた影響は多大なもので、ゲームというものが一般的になり、どこの町でも見られるようになった。その反面、ライセンス、コピーなど著作権の問題を、表に出すきっかけにもなっている。

これほどのゲームというのは、もう二度とでてこないのかもしれないが、メーカーもそしてゲーマー達も、こういうゲームが再び出てくれることを望んでいるのではないだろうか。

●インベーダーをやっつけろ

まず基本的な遊び方を説明すると、侵略してくるインベーダの数は、横に11匹で縦に5例並んでいるので、全部で55匹か攻めてくる。

インベーダーは3つの種類があり、下二段か十点、中二段か二十点、一番上の段か三十点で、全部やっつけると九百九十点になる

また、インヘーダーの上を時々UFOか飛んでいくが、これはミステリー得点て、五十点ー三百点までとなっている

ゲームか始まると、インベーダーは横に移動しなから、ミサイルを落とし、フレイヤーの方に迫ってくる

自分の方の武器はヒーム砲たけど、これに当るとインベーダーや円盤は消えてしまう。ビーム砲の前には、四つのシェルターがあり、これて敵のミサイルからビーム砲を守ってくれるので、うまく利用して戦おう

しかし、シェルターはしきに破壊されて無くなってしまうし、インヘーダーかシェルターを越えて侵略してくると、ゲームオーバーになってしまう

次はゲームの攻略法についてだが、まずインベーダーをやっつけるときは追いかけないて、迎え撃つようにする　ミサイルはインヘーダーのほぼ中心から落ちてくるので、ヒーム砲はインヘーダーの端の位置て攻撃したほうが安全てある

敵のミサイルとヒーム砲の相討ちはさけるようにする　これは相討ちをした場合に、ミサイルか生き残ってヒーム砲に命中することかあるし、ミサイルを射っても得点にならないからた

そして高得点を得る方法では、三百点のUFOを撃つことた、UFOは二十五秒間隔て出現するか、これを何発目のヒーム砲て落とすかて得点か違ってくる

ケーム開始から数えて二十三発目て撃ち落とすと、三百点になる　次からは十五発目ごとに三百点のUFOなので、確実に撃ち落していこう

この他に、インベーダーが下に下かってきたらナコヤ射ちというテクニックもあり、そこまで覚えれば、二万点、三万点も夢てはなかった

全国のハイスコア速報

HIGH Score

めっちゃらこんとくっそ〜暑い日が続いてるけど、みんなはゲームにいそしんでるかい! 暑い家の中にこもってるより、涼しいゲームセンターのほうがすごしやすいかも!?

(by ハイスコアおじさん)

今月のハイスコア

6月20日現在

●ゲームフィールドキックオフ

宮城県泉市松森字後田45☎02237(3)3887(代)

パンチアウト	任天堂	19万6100点	原谷英生
ギャプラス	ナムコ	1500万点	斎藤栄治
スーパーゼビウス	ナムコ	44万5360点	斎藤栄治
リブルラブル	ナムコ	791万9670点	斎藤栄治
ゼビウス	ナムコ	999万9990点	斎藤栄治 渡辺浩二
TX-1	タツミ電子	25万9170点	中沢　誠
スクラムトライ	DECO	192万2310点	原谷英生
チャンピオンベースボール	セガ	55万5080点	渡辺昌和
エクセリオン	ジャレコ	118万1900点 105万4200点	阪本貴宏 斎藤栄治

6月30日現在

●ビッグキャロット金沢店

石川県金沢市片町2-8-20児玉ビル☎0762(21)9457

フォーメーションZ	ジャレコ	3万4700点	A A A
アッポー	セガ	2万4800点	スパーク炎上児
タイムパイロット'83	コナミ	10万8600点	スパーク炎上児
サンダーストーム	DECO	48万6900点	諸星月光V3
ポールポジションII	ナムコ	6万4580点	N E C
ギャプラス	ナムコ	1000万点以上	スパーク炎上児
TX-1	タツミ電子	27万7530点	* * *
スーパーゼビウス	ナムコ	47万3160点	CAT'S EYE
フリッキー	セガ	330万9460点	スパーク炎上児
リングファイター	タイトー	16万8620点	A A A
ザビガ	DECO	659万0243点	SUMIE
バスター	セサミ	16万7440点	C B R
リブルラブル	ナムコ	391万3120点	諸星月光V3
ゼビウス	ナムコ	281万9650点	Y.CHIEMI
エキサイティングサッカー	アルファ	54万7130点	B U G
マッピー	ナムコ	3000万点	C B R
出世大相撲	テクノス	1万6500点	A A A
エレベータアクション	タイトー	2万6600点	A B C
マリオブラザーズ	任天堂	124万6480点	たくさん正治

6月25日現在

●セントラルパブリックセンター

埼玉県川口市芝2-26-36☎0482(67)1738

ボンジャック	テーカン	39万8960点	木村雅彦
ジェネシス	DECO	162万3401点	木村雅彦
ザ・ギネス	サン電子	10万4562点	M.K
マッピー	ナムコ	42万1360点	御 先 祖
リブルラブル	ナムコ	217万4180点	木村雅彦
バルガス	カプコン	23万3450点	J U N
ゼビウス	ナムコ	251万2920点	R Z
バスター	セサミ	8万2020点	T.H
ギャラガ	ナムコ	408万8640点	R Z
ポールポジションII スズカコース	ナムコ	7万9710点	木村雅彦
ポールポジションII テストコース	ナムコ	9万2780点	G T R

6月30日現在

●プレイシティキャロット琴似店

札幌市西区琴似二条2丁目琴似グリーンビル☎011(621)1110

サンダーストーム	DECO	11万7100点	弥左繁晴
フリッキー	セガ	147万2790点	橋谷正廣
ギャプラス	ナムコ	1000万点	竹原博之
出世大相撲	テクノス	2万4650点	弥左繁晴
ザビガ	DECO	132万5896点	弥左繁晴
バスター	セサミ	33万0870点	国枝　秀
リブルラブル	ナムコ	1010万6760点	永村賢治
マリオブラザーズ	任天堂	161万6750点	松田敦也
ザ・運動会	タイトー	46万6950点	福井範幸
コスモスワット	ナムコ	1万6840点	弥左繁晴

6月25日現在

●ジャック&ベティ&ベティ

山形店／山形市七日町2丁目17尾原ビル1F☎0236(31)7526
米沢店／米沢市中央1丁目14-12セントラルビル1F

フリッキー(米)	セガ	511万6030点	川島利文
パンチアウト(山)	任天堂	27万9500点	浜村志朗
TX-1(米)	タツミ電子	27万7100点	川島利文
ギャプラス(山)	ナムコ	125万4000点	玉造宏行
ボンジャック(山)	テーカン	161万6590点	浜村志朗
バルガス(山)	カプコン	42万4650点	須貝英二
ホールランド(米)	ユニエンタープライズ	169万3700点	設楽昌宏
タッパー(山)	セガ	18万2125点	安達クン
ザビガ(山)	DECO	1157万3830点	岡田真也
ザ・ギネス(米)	サン電子	26万8974点	沢口修一
スワット(米)	セガ	58万9400点	袖山　洋
エクセリオン(山)	ジャレコ	230万5400点	武田真人
ジャンピングジャック(山)	ユニバーサル	31万4485点	小袖博志
ゼビウス	ナムコ	1000万点	多　数

6月30日現在

●ゲームプラザ24

大阪市平野区平野本町1-8-25☎06(794)5457

サンダーストーム	DECO	33万4100点	西尾クン
パンチアウト	仁天堂	447万5320点	川村哲次
アッポー	セガ	95万5200点	水馬クン
フリッキー	セガ	144万5930点	西尾クン
エキサイテングサッカー	アルファ	53万7320点	清家哲也
ビクトリアズナイン	タイトー	5万3840点	小野クン
サーカスチャーリー	コナミ	62万3570点	浜田クン
リングファイター	タイトー	73万6350点	風間クン
ギャプラス	ナムコ	1000万点	水馬クン
シーファイターポセイドン	タイトー	13万8750点	柴田光一
大相撲	DECO	8万7800点	T.Y クン
タッパー	セガ	14万1560点	古賀クン
リブルラブル	ナムコ	564万3250点	近藤クン
ジェネシス	DECO	1000万点	柴田光一
ザ・運動会	タイトー	43万8700点	浜田クン

6月27日現在

●ゲームプラザVIP

大阪市南区道頓堀1-4-16☎06(211)1850

ギャプラス	ナムコ	169万1700点	西川雄大
バルガス	カプコン	22万5300点	和田　実
タイムパイロット'84	コナミ	8万7800点	畑中　実
ビクトリアスナイン	タイトー	6万1200点	三浦　誠
ゼビウス	ナムコ	331万8540点	大原清孝
ギャラガ	ナムコ	353万8950点	山根初夫
チューブパニック	ニチブツ	56万2551点	松本　匠
サーカスチャーリー	コナミ	50万6080点	立見宏彦
ザ・運動会	タイトー	36万35300点	吉田幸一
D-DAY	ジャレコ	51万5300点	空閑　徹
Xガゾーン	ナムコ	141万400点	柴田幸太郎

7月2日現在

●ゲームインパサディナ茨木店

大阪府茨木市駅前1丁目4-1☎0726(25)8270

空手道	DECO	5万8100点	道山クン
アッポー	セガ	14万9380点	寺川クン
ギャプラス	ナムコ	300万0500点	吉川クン
フリッキー	セガ	168万2680点	山田クン
マッドクラッシャー	アメリカ	17万8592点	森田クン
スワット	セガ	27万5850点	藤巻クン
リングファイター	タイトー	16万8020点	大西クン
サーカスチャーリー	コナミ	25万6270点	稲田クン
ゼビウス	ナムコ	1000万点	山口(Y)クン 吉川クン
マッピー	ナムコ	86万2300点	RZRクン
バルガス	カプコン	29万1400点	渡辺クン
Mr.Do'sワイルドライド	ユニバーサル	5万2120点	宇野クン

7月3日現在

●ナムコ・ゲームブティック高田馬場

東京都新宿区高田馬場3-2-15第26東京ビル内☎03(362)9300

ギャプラス	ナムコ	1002万4500点	小幡　剛
リングファイター	タイトー	64万8750点	松本慎吾
ポールポジションII テストコース	ナムコ	6万6010点	餅田日出男
スターウォーズ	アタリ	1013万1400点	C H U
フォーメーションZ	ジャレコ	28万8000点	HI・MA
タッパー	セガ	99万9950点	P S I
エクセリオン	ジャレコ	172万4200点	一橋学院 NO
テンペスト	アタリ	307万2868点	C H V
ゼビウス	ナムコ	999万9990点	三矢　真
バトルゾーン	アタリ	24万0800点	馬場　許
ザ・タワーオブドルアーガ	ナムコ	45万3760点	F U L

6月25日現在

●ゲームセンターエメラルド

東京都渋谷区渋谷6-3-16☎03(400)1880

ギャプラス	ナムコ	777万7700点	平石彰央
パンチアウト	仁天堂	113万7800点	小野沢博昭
ゼビウス	ナムコ	75万3930点	小林隆之
ギャラガ	ナムコ	33万2130点	萩原健司

6月30日現在

●ジョイプラザ・ダービー

東京都調布市西つつじヶ丘3-33-5☎0424(83)1445

ハイウェージャンパー	タイトー	15万6900点	本吉クン
ビクトリアスナイン	タイトー	15万0600点	小川クン
リングファイター	タイトー	22万3790点	富田クン
ギャプラス	ナムコ	142万5900点	小林クン
出世大相撲	テクノス	8万2850点	A A A
バルガス	カプコン	19万3600点	野口クン
セクターゾーン	ニチブツ	8万8500点	A A A
10ヤードファイト	アイレム	29万0350点	森　クン
マッハ3	タイトー	15万6600点	E A B
キックスタート	タイトー	11万8500点	久保山クン

7月2日現在

●プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1巣鴨センタービルB1☎03(943)6735

サンダーストーム	DECO	31万1500点	EX.CHANGER
TX-1	タツミ電子	28万0910点	佐々木宏
ギャプラス	ナムコ	1000万点+α	西谷　亮 富田　浩
パンチアウト	仁天堂	99万9990点+α	市川晴一 他大勢
アッポー	セガ	11万3870点	長沢孝雄
ポールポジションII	ナムコ	6万6270点	KEIN'S
スーパーゼビウス	ナムコ	137万5170点	有田吉文
シニスター	アメリカ	17万7185点	千葉宣幸
バスター	セサミ	167万3130点	石井秀範
サーカスチャーリー	コナミ	99万9990点+α	川上一徹 川上番北

●ポップスカイキング

香川県高松市藤塚町1丁目17-1☎0878(34)7591

出世大相撲	テクノス	15万2100点	須田　力
フリッキー	セガ	33万5900点	高口クン
リングファイター	タイトー	300万7770点	古井司朗
ボンジャック	テーカン	215万3900点	高口クン
バルガス	カプコン	20万1250点	陶　クン
ザ・ビッグプロレスリング	テクノス	18万7650点	石橋政也
リブルラブル	ナムコ	118万2350点	高口クン
エキサイティングサッカー	アルファ	25万8970点	朝倉クン
ゼビウス	ナムコ	1000万点	浜路クン 山口クン
タッパー	セガ	6万3300万点	片山クン
ビット&ラン	タイトー	6万3350点	B A B
エクセリオン	ジャレコ	11万6400点	T O M
サーカスチャーリー	コナミ	7万6450点	トミー

●ジョイランド松山

6月27日現在

愛媛県松山市大街道1-6☎0899(33)6806

パンチアウト	任天堂	58万9230点	K — O
ギャプラス	ナムコ	2100万点	出郎太小六
サーカスチャーリー	コナミ	46万7460点	御中賢一
リングファイター	タイトー	100万9790点	岡田臣司
ザ・運動会	タイトー	34万3730点	沢崎恵司
チャックンポップ	タイトー	16万0900点	POW.中森
バルガス	カプコン	34万0650点	近藤浩充
ボンジャック	テーカン	9万6520点	本藤義美
シーファイターポセイドン	タイトー	5万3290点	谷口裕志
エキサイティングサッカー	アルファ	13万34290点	御中賢一
ポールポジションII	ナムコ	6万7140点	竹内クン
ザ・ビッグプロレスリング	テクノス	499万9950点	御中賢一
ギャラガ	ナムコ	59万8390点	小松晃臣
マリオブラザーズ	任天堂	141万4510点	POW.中森
10ヤードファイト	アイレム	17万2500点	島生敬央
ペンゴ	セガ	56万2200点	沢崎恵司
マッピー	ナムコ	506万6600点	二宮隆至
TX-1	タツミ電子	27万4870点	今井健二
ゼビウス	ナムコ	999万9990点	松浦　茂
インターステラー	フナイ	20万4420点	渡部　聡

ハイスコアラー大募集

みんなあハイスコアを出したゲームがあったら、バンバン応募してくれよな!てきたらキミの写真も一緒に、全国に顔を広めるチャンスだよ。

それぞれの宛先に

住所・氏名・年齢・職業・電話番号と共に──。

(ハイスコアラー大募集)

※ハイスコアを出したゲーム名、ハイスコア。

ハイスコアの証明になるもの。ゲームセンター名(住所・電話も)を編集ハイスコアラー係まで。

(キミの町のゲームセンターを、AMライフに載せちゃおうぜ!)

※ゲームセンターの名前と電話番号を書いて、編集部情報部員係までそれぞれ送ってね。宛先は91ページを参照。

●ビデオインマツダ

京都市上京区烏丸今出川上る今出川町329番☎075(431)2692

ギャプラス	ナムコ	7000万点	すすきのはじめ
フリッキー	セガ	271万3800点	T.M
ザビガ	DECO	165万4367点	木山博史
パンチアウト	任天堂	44万2800点	T.M
タッパー	セガ	56万9350点	百　南
マリオブラザーズ	任天堂	204万6890点	やんせ&ソラマ
ホールランド	ユニエンタープライズ	96万0600点	クリィーミーEPO
ザ・運動会	タイトー	44万7500点	No. 2
ミスターバイキング	セガ	28万点	や ん せ
リブルラブル	ナムコ	234万3580点	すすきのはじめ
大相撲	DECO	55万5000点	B I L L
バルガス	カプコン	37万5650点	や ん せ
マッピー	ナムコ	62万4450点	堀江辰征
ボンジャック	テーカン	156万9160点	安田クン
エクセリオン	ジャレコ	130万3200点	大植　睦
ハイパーオリンピック	コナミ	408万5780点	すすきのはじめ

●ゲームコーナースリーナイン

6月30日現在

大阪府池田市石橋2丁目15-29☎0727(62)3890

パンチアウト	任天堂	347万4540点	T. T
サンダーストーム	DECO	15万3500点	達史クン
フリッキー	セガ	236万0870点	樋口のぼる
ギャプラス	ナコム	152万4400点	福島クン
ポールポジションII	ナムコ	6万3060点	梶本クン
ギャラガ	ナムコ	600万点	明菜ちゃん
ザ・運動会	タイトー	42万4470点	KO&SA
出世大相撲	テクノス	2万6000点	S. A
アッポー	セガ	21万8650点	井内クン
エキサイティングサッカー	アルファ	36万2350点	田中クン
10ヤードファイト	アイレム	24万5350点	H.S
Mr. DOVSユニコーン	ユニバーサル	40万7940点	中島クン
ザ・ビッグプロレスリング	テクノス	176万5900点	T.T
サーカスチャーリー	コナミ	81万6440点	井内クン
バルガス	カプコン	23万0400点	樋口のぼる
ゼビウス	ナムコ	400万点	M.N
大相撲	DECO	21万9000点	達史クン

●ゲーインパサディナ池田店

7月1日現在

大阪府池田市天神☎0727(61)3840

アッポー	セガ	17万6350点	バネ夫クン
フリッキー	セガ	45万9850点	K.Y
ギャプラス	ナムコ	119万7700点	福島クン
シーファイターポセイドン	タイトー	10万9670点	バネ夫クン
ボンジャック	テーカン	159万9150点	堀田クン

AmuseMent FORUM

副都心・新宿に世界最大の恐竜が出現！（フンボルト大学創立175周年記念）

東京は新宿の南口イベント広場に建設された特設パビリオンの中で、世界最大の恐竜展が開かれている。

これは、読売新聞社と日本対外文化協会が主催し、東ドイツ大使館・フンボルト大学などの後援によって開催されている。

さっそく見にいってみると、新宿駅南口に大きな球形のドームが見えるのですぐにわかる。入場すると中はうす暗く、入口正面には体長3m位の骨格標本が展示してあり、早くも太古の世界に迷いこんだという感じだ

最初の方の展示物は、恐竜よりも植物や魚の化石が続くので、恐竜はどうしたのか、と思っているとプラテオサウルスという恐竜の骨が出てくる。見事なぐらいに復元されているので、かなりの迫力がある。

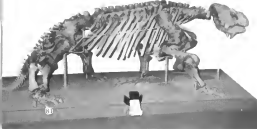
そのまま進んでいき、球体のトームの方に来ると、出たーあという感じで恐竜だらけ、その中でも現在発見されている恐竜の骨では最大といわれている、ブラキオサウルスの全身骨格は、他を圧倒してものすごい。全長22、65m頭までの高さが、11、87mという巨大さは、近くでみるとうなってしまうほどで、こんなのが歩きまわっていたんだから、ものすごい時代だったんだなあと感心

近くにある説明を読んでみると、これらの骨はアフリカの南東部のタンサニアで発見されたもので、五百人の人員と四年の年月をかけて掘られたものだそうだ。化石というのは掘り出すのも相当に大変だが、複元するのがまたやっかいだそうで、この世界最大の恐竜の骨も、二十六年かかって完成させたというような話がかいてある。

この恐竜のもう一つの目玉は、始祖鳥の化石だ。よく小中学生のころの理科の教科書にのっていたもので、始祖鳥の化石としては、一番きれいに出ている骨格標本だ 実物を一般公開するのは、今回が初めてだそうで、防弾ガラスの中に展示されているし、光などを当てるとブザーがなるというほどの用心深さだ

他の展示物には、フンボルト大学の歴史や、フンボルト兄弟の業績なども展示されていて、夏休み親子連れでいくのにも、最適な催しといえるだろう

なおこの世界最大の恐竜展は、10月14日までの毎日午前9時から午後7時まで開催されていて、大人、大学生八百円、中高校生六百円、小学生四百円という入場料になっている。

★★未来への夢がふくらんだ！
★★"ひかり博"東京・池袋
★サンシャインシティに上陸！

7月7日(土)から"科学のお祭り広場"と称する「ひかり博」か開催された。会場は東京・池袋サンシャインシティ内の、サンシャインシティ文化会館、ワールドインポートマートでスペースも大がかり

光の広場、ロボットピア、エネルギーハークなどの、十七部門に分かれた会場では、エレクトロニクスあり宇宙開発あり、メカニズムありと、それぞれの個性をかもし出している。

まず、いきなり会場に足を踏み入れると、何やら異様な雰囲気。"光の広場"と名付けられたその空間は、まるで夢の世界。ガラスの向こうのうす暗い中に、浮き上がるように見えた孔雀の置き物。そして大きなスピーカーから聴こえてくるシンセサイザーの神秘的な響き

やがて、孔雀の周りは明るくなり、七色の光を放つ。そしてふと気づくと、黒いはずの自分の影が、七色に変化している。赤、黄、緑……、これは光の特性を生かした照明のいたずらなのである。

オープニングでいきなりどぎもを抜かれ、現実の世界を忘れたように未来の世界へと導かれていく。

第一会場でひときわ人気を集めていたのは"不思議なコンサートホール"。「ひかり博」のマスコットでもある"ピカラちゃん"とロボットたちが贈るコンピューター制御のコンサート。みごとな演奏と動きで、スターウォーズ、松田聖子のナンバーなどを披露してくれた。

そして"エレクトロタウン"なるメーカーのブースでは、東芝のホームエレクトロニクスの実演人形劇、NECのおなじみPCシリーズパソコンのゲームコーナー、電々公社のテレビ会議の実演などがギャラリーの目をひいていた。

第二会場は、宇宙開発、新素材、エネルギー開発など、参加して楽しむというより、わか国の最先端技術の成果を目て見るという感じ。

キャラリーの顔ぶれも、サラリーマンや技術者ふうの人々が多いようだ。

第三会場に行くと、「地底探検」、「マジックミラーハウス」など、実際参加して楽しめる広場か広がっている。

一方、ワールドインポートマートへ場所を移すと、まず、びっくりするのか"ろぼっとじゃんぐる"。

空気膜造形という特殊な方式を用いて制作した空気膜ロボット「パボット」外形を軽いナイロンで形成しているため、通常の剛体構造のロボットより、ずっとなめらかで自然な動きをする

恐竜「ステゴザウルス」「プロントザウルス」の形をしたパボットか、目をキラッと光らせて、動く迫力はすごい すっかりアドベンチャー気分に浸ってしまう

その他、屋外庭園に特設された、風船半分のテント"アドベンチャードーム"や"クロマキーシアター"、"ひかりらんど"

100台のクルマのクラッシュ!!

スリルと迫力の自動車サーカス "スーパー・スタントカー・ショー"

日本ランド

富士山二合目、海抜1200mの高原遊園地、日本ランドでアクション・スペクタクルが展開されている。

スーパー・スタントカー・ショーがそれ。日本を代表するカー・スタントマン、黒子昭が率いる"黒子レーシング・チーム"の、一騎当千のツワモノたちが、雄大な富士山をバックにすさまじいまでのスリルと迫力の自動車サーカスだ。

車の進路をさえぎる火の壁を突き破る"ファイヤー・マン"や荒技"ロング・ダイブ・ボンバー"など、特設会場で命知らずのスタントマン10人が手に汗にぎる16種目をくり広げるのだ。

(入園料/大人800円、小人500円のみで観覧無料) 8月1日~26日/13時からの一日一回公演

この他にも、富士のふもとは楽しさがタイナミック。スペース・コースターにダイビング・コースター、水陸両用探険車などがキミを待っている。

日本ランド☎05599(8)----

"日本のまつり"

エキスポランドに再現(7月20日~8月31日)

夏まつりの季節、大阪、万博記念公園内のエキスポランドで、昨年にひきつづき、日本のまつりをテーマに、活気あるまつりの再現をして、入園者の人気を集めている。

出しものは青森ねぶたまつり(8/17~31)、秋田竿灯まつり(8/11~14)、三河手筒花火(7/20、8/6・7)、長崎龍踊り(8/4・5)、河内音頭(8/9・10)など、夏にふさわしい熱気と興奮を感じさせるものばかりだ。

また、まつりにいろどりをそえるのは縁日。毎年恒例のらく市では、金魚すくい、輪なげ、わたあめなど楽しい催しがいっぱいだ。

スペースザラマンダーで三回宙返り、ダイダラザウルスで長~いコースター体験、そしてフライングカーペットと絶叫の合間に夏まつり。エキスポランドならではの楽しさだ。

エキスポランド/吹田市千里万博公園☎06(877)0560/9時半~21時/大人600円、小人300円
5名に入園券プレゼント

は、遊びの中にも、先端技術のすばらしさを感じさせる

——主催者側も語るように、まさに、光とエレクトロニクスの最先端技術を目と耳でとらえる科学ショーといえる「ひかり博」。前評判に負けず、芸術的とも言える鮮やかな技術の数々、未来社会を生きるわれわれが、実際に未来を見て、聞いて、体験することができる博覧会だ。

なお、この「ひかり博」、同会場で、9月2日(日)まで開催される。

夏山へ行くなら、めざせ日本一の富士の山

シーズンまっただなかの夏山登山。同じ登るなら日本一の富士山へ。

富士登山の適期は7月1日の山開きから8月26日の山仕舞いまで。

そして、いちばんラクに登るには、夕方の登山バスを利用して五合目へ。夜9〜10時ごろに七〜八合目の山小屋で仮泊。夜明け前に出発して7〜8時ごろに山頂に着くプランが最適

昨年の最高齢登頂者は福島県の五十嵐さんで、なんと98歳。我々若者も負けてはいられない。

東京方面からは河口湖口か富士吉田口。御来光を拝むのに最適の登山口だ。スバルラインをバスで五合目まで登り、4時半くらいの御来光を。

関西方面からは三島口に富士宮口。この登山口からは、御来光に劣らない影富士を、日の出と日没の時にそれぞれ一回見ることができる。

下山は御殿場口か須走口。どちらも砂走りがあり、一歩で3メートルは駆け下れ痛快そのものだ。

問合せ/富士急行・富士急テレフォンサービス☎03(3774)2221

開園20周年記念イベントを楽しもう

横浜ドリームランド

"うらやす、ねりまに背を向けて"開園20周年を祝う横浜ドリームランドへ出かけてみよう。

夏休みのイベントは"日本的郷愁と楽しさ"をテーマとし、木下大サーカス、大道芸を中心に各種のものがくりひろげられている。

■木下大サーカス■

世界三大サーカスのひとつで、日本最大のサーカス団。森繁久弥の監修により、新しい魅力のサーカスが展開される。

プログラムとしては、世界初のダブル夢の空中ブランコショー、世界記録に挑む命がけオートバイショー、ウルトラC空中ロープショーなどのダイナミックさか売りもののショーの他、カンガルーのボクシングや、ライオン、クマ、ゾウなど10頭の動物か芸の数々で観客を沸かせてくれる。

入園料+サーカス入場料/平日大人1900円小人1100円、日曜日大人2200円小人1200円(9月2日まで)

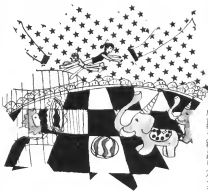
■大道芸・からくり物
夢の大集合■

昔懐しい大道芸やからくりもの、露店が、園内シャトルループ前の広場に大集合

○からくり人形実演—大酒呑童子/紋渡り唐子人形/竜門滝山の鯉からくり他

見世物小屋—東京玉すだれ/手品/紙切り/曲独楽他

大道芸・放浪芸—紙芝居/居合抜き/猿まわし/バイオリン演歌師他

チントン屋、流し、露店などが盛りだくさんで、夏祭りの縁日気分が味わえる。

(8月24日まで)

横浜ドリームランド☎045(851)1411

ナムコのすべてがわかる"ナムコの本"

超発想集団ナムコ　前野和久著

ご存知ナムコのアイディアと戦略のすべてを満載した本が、PHP研究所から発行された。（九八〇円）。

ビデオゲーム"パックマン"で全米を制覇し、"情緒ロボット"で人間の心をとらえる頭脳集団。遊びをクリエイトし、ニューメディア時代を生きる先端企業の姿が描かれている。

第一章では、急成長企業・ナムコと、社長、中村雅哉氏について述べ、第二章ではナムコの地位を不動にしたパックマンについて詳しく述べてある。

第三章では、遊びを創造する仕事師たちと題して、AM業界の解説とナムコの関係が書かれ、うれしいことに、わがAMライフについても記述がされている。

この項は、本誌No.6のゼビウス一千万点についてのレポートを要約したものだ。

最終の第四章では、第六次産業を狙うナムコの姿勢、ニューメディア時代の経営戦略などが書かれ興味深い。

ゲーム大好き、ナムコ大好き人間にとっては必読必携の一冊である。

(ロードランナー)のカタログとシールをプレゼント！

アイレムからパソコンソフトで大人気の「ロードランナー」が、ビデオゲーム化された。このゲームのくわしい遊び方などは、ニューゲームのコーナーで説明していますので、ここでははぶくとしまして、ここでうれしいお知らせ。

発売元のアイレムから、「ロードランナー」のカタログ、シール2枚、テーブル用説明書の四点セットを、

五名の読者にプレゼント、宛先はいつもと同じで、アイレム「ロードランナー」のポップ希望と書いて送って下さい、たくさんの応募待ってます。

PRESENTS

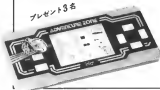
ゲームボックスセブン

プレゼント3名

1台で7種類のゲームが楽しめる大型液晶画面のLCDゲーム。

ペンギンをコントロールしてシロクマをやっつけるのが基本パターン。PLAY 1～6、そしてPLAY・ALLの7種類はかなりてごわい

提供／エポック社
6,980円

アドベンチャーゾーン

立体迷路で6つのシーンを表示する、超時空立体迷路が舞台のアドベンチャーゲーム。

記憶力と判断力がゲームの決め手となる。

提供／エポック社
4,980円

AMライフ 誌上ロードショー

竹上次郎

ウキウキウキと心もはずむ
サマー・バカンス
映画だってウキウキウキ。知世ちゃんやウルトラマンの活躍に大拍手!!

■フットルース

青春ビート・イット、ニュー・ロック・ムービーがやってきた!!

――ユタ州の片田舎ボーモントの日曜午後。町の教会からはいつものように牧師ムーアの説教が聞こえてくる。それに耳を傾ける善男善女たち。

その中に、高校生レン（ケビン・ベーコン）のウンザリした顔があった。

レンはシカゴからやってきた都会っ子。母一人子一人で、伯父をたよってこの田舎町にやってきた。

新しい環境で少年は意欲に燃えていた。

初登校の日、転校生へのキツい視線に耐えるレンに、ヒョーキンもののウィラードがアプローチして来た。

意気投合した二人。レンはウィラードから意外なことを知らされた。この町では若者たちのロックやダンスが、公序良俗の美名のもとに、全面的に禁止されているというのだ。

レンの出現は、この町に波紋を投げかけることになった。牧師の娘エリエルとの出会い、大麻さわぎ……。

ある日、レンはロック・ダンス禁止条例が、五年前のエリエルの兄の死に端を発しているという事実を知った。

そして、レンの大人たちへの挑戦が始まった。彼は仲間たちとダンス・パーティの計画を立てた。

レンはウィラートたちにステップを教え始めた。

妨害にもめげず、レンは町の定例集会で、ダンス・パーティの実行を訴えることにした――

この映画には、若者たちの愛、鼓動、自由がある。映像とサウンドが新たな合体をして、〃フラッシュダンス〃をしのぐ、ニュー・ロック・ムービーの登場といってもいいだろう。

監督は〃グッバイガール〃〃愛と喝采の日々〃のハーバート・ロス。

グラミー賞の売れっ子ソング・ライター、ディーン・ピッチフォードがオリジナル脚本と九本のロックナンバーを担当し、ダイナミックさを加えている。

また、ケニー・ロギンスなど全米ヒットチャートの実力パーフォーマーが勢揃いして、聴きごたえ充分。

ロックファン必見の一篇だ。

パラマウント映画／CIC配給

■ベイビー・ラブ

グローイング・アップ5

オールデイズ27曲をバックに、悪ガキトリオが大混線!!

グローイングアップも、これで五作目。主人公はいつものおなじみ悪ガキ三人組。

前作〃渚てデート〃て、軍隊に入隊し大暴れした三人が、ホームグラウンドに戻ってドタハタするのが、この〃ベイビー・ラブ〃

舞台となるのは1958年。BGMは55年代のオールデイズの数々。

スイート・リトル・シックスティーン、ワイフ・アウト、アパッチ、ロコモーション、悲しき雨音などなつかしい曲ばかりか、なんと二十七曲も流れる。

恋と涙をバイクに乗せて、三人組みが青春をうたいあげるイスラエル映画のケッサク。

■メインテーマ

われらがひろ子の青春ドラマ。

〝スローなブギにしてくれ〟などで若者に圧倒的人気を持つ片岡義男が、映画化を念頭に、薬師丸ひろ子を意識して書き下したという原作を、今話題No.1の森田芳光が監督する青春ものが

たり

ひろ子ちゃんの相手役には、23486人のなかから、オーディションで選ばれた野村宏伸。そして、二人と微妙に感情がからみあう年上の男女に、桃井かおりと財津和夫 その他大田裕美、渡辺真知子、戸川純なども出演

ロケ地には沖縄か選ばれ、全編の60%が沖縄て撮影され、夏のスクリーンにぴったりのさわやかな恋愛映画にふさわしい背景をみせている。

映画主題歌「メイン・テーマ」も薬師丸ひろ子が唄い、作詞・松本隆、作曲・南佳孝の軽快な曲はヒノトチャートを上昇中また、アンサーソングを南佳孝か唄いこちらも話題の一つ。

――房総の海岸でひとりたたずむしぶき（ひろ子）は、ついこの間まで幼稚園の先生だったか今はフリー。

かねてから淡い恋心を抱いていた御前崎（財津）が転勤し、そのショックでボーゼンとしてイタズラノ子を無意識のうちにひっぱたいてしまったのだ。

ちょっとセンチになっていたしぶきは、海で4WDのビックアノフに乗ったおかしな若者、大東島（野村）と出会った――

製作／角川春樹事務所　配給／東映

同時上映 ■愛情物語

16才の少女は、すべてを知るために旅立った

――美帆（知世）の夢はミューンカル。幼いころからクランノクハレエを習い続けていたが、いよいよ自分の力でミュージカルに挑戦しようとしていた。

〝カーテンコール〟のオーディノョンを二週間後にひかえたある日、古くから大切にしている赤いトウ・シューズを取り出して足に合わせてみた。ピノタリたった。

三才のとき冶子に拾われた孤児の美帆は、毎年誕生日に届けられる送り主の名のないバラを探す旅に出る決心をした美帆が名づけた〝あしながおじさん〟の手がかりは花束 ようやく出会った送り主も無縁の人だったが、美帆の固い決心は変わらず、あしながおじさんを探す旅へと再び立つのだった――

人気作家・赤川次郎の同名小説を、角川春樹がプロデュース、監督を、担当プロモーションフィルム的に仕上げた人間ドラマ

渡瀬恒彦、倍賞美津子、加賀まり子、室田日出夫らが知世を盛り立てている。

知世のダンスシーンが見ものなのだ。映画主題歌も知世のイメーシにヒノタリの注目曲

製作／角川春樹事務所　配給／東映

――ベンジー、ボビー、ヒューイの三人組みは、ハデなバイクのエグゾーストをふりまいてビーチへやって来てはひと騒動!!

三人のいたずら精神とC体験願望は衰えることを知らない

その夜、彼らのたまり場〝カフェ・モンタナ〟にボビーの妹ジニーが友たちのルーシーと入ってきた。

ボビーはいろっぽいルーシーに接近し、ベンジーはジニーから目か離せない。幼なじみから美少女に変身していたからだ

プレイボーイのボビーがメチャンコかわいかり、仲間からひたすらガードをしているジニーには、親友のベンジーといえども簡単には近づけない。

バイクで胆だめしの後、ボビーはルーシーを、そしてヘンジーはジニーを後ろに乗せて送っていくことになった。

背中にはりついたジニーのぬくもりを感じ、ベンジーの気分は最高だ。

このツーリングで、すっかり仲良くなったふたりはパーティへ出かけ、深夜の公園てデートに成功。

ボビーに隠れてデートを重ねるベンジーとジニー しかし、ある日、ボビーに見つかって――

トライスター映画／コロムビア映画配給

■ウルトラマン物語（ストーリー）

戦え!!ウルトラマンタロウ! グランドキングになんか負けるな!!

――宇宙空間・M78星雲 ここは、地球からはるか300万光年も離れている。そこに、光の国と呼ばれるウルトラの星があった。平原に超近代的な都市、天空にはオーロラが美しく輝いている

少年タロウはこの星に育ち、〝僕も大きくなったら、兄さんたちのようにウルトラの戦士になるのだ〟と心に誓っていた。

タロウは末っ子だった 五人の兄たちは、ウルトラの戦士として、数々の凶悪な怪獣たちと戦い、宇宙の平和と地球を守って、た タロウも、戦士の仲間入りをするため、毎日厳しい訓練を積んでいるのだった

長男ゾフィーは怪獣と、次男のウルトラマンもアントラーと戦い、セブンはホーク星人と、といったぐあいに兄たちは戦いを続けていた

一方、タロウはウルトラの母に優しさと愛を教わり、父からは〝怪獣にも善悪の二種類がある〟ことを学ばされていた

日増しに腕をあげていくタロウには不満があった ジャックやエースと一緒に訓練を積みながら、二人は先に戦士として認められていった

しかし、父に励まされ、タロウは念力を習得、ハリア崩しを習得しながら自分の技を磨きあげていった。そして、いよいよタロウが、地球へ戦士として派遣される日が来た。一人前の戦士に育ったタロウは地球で改造エレキングとメフィウス星人を倒し、意気揚々とウルトラの星にもどった

だが、タロウには恐るべき相手、宇宙最大の悪魔ジュダとの戦いが待っているのだった。

この作品は、TVシリーズのものとは違い、新作長篇劇場用として作られたもので、ウルトラ六兄弟の末っ子、ウルトラマンタロウが主役となり、今まで姿を見せなかったウルトラの星が舞台となっている。

新怪獣グランドキングの他に、おなじみのエレキング、ハルタン星人なども登場し、スクリーン狭しと暴れまくる。

製作／円谷プロ、監督／高野宏一、提供／松竹富士

同時上映

■アニメちゃん

パソコン少女の前に突然、ユニークな怪獣が現われた!!

パソコン少女うららアニメは、今日も特製ロボット作りに余念がなかった

と、突然パソコンが暴走し始めた。アニメはキーを必死にたたいてもとにもどそうとするのだが、弟のマンガが横で余分なキーをたたいたためショートし、火花が壁を直撃した……。

壁には二人が落書きしたユニークな怪獣が三匹。その怪獣たちがショックで飛び出してきたのだ。怪獣ブースカ、ヒグモン、カネゴン。アニメとマンガはびっくり。

そこへ階段をかけ上ってくるママの声 アニメとマンガは怪獣たちを隠そうとした

ママは、部屋をグルリと見まわすと怪獣たちを人形と勘違いし、アニメにおつかいを頼むと階段を降りていった

そして、アニメがおつかいに出かけている間に……

とにかく、めっちゃんこにおもしろい、大笑いのできる映画だ。

出演／山田恭子、出門英、左とん平他 製作／円谷プロ 監督／湯浅憲明 配給／松竹

どっかのお天気ギャルではないけれど 超ネアカにるんるんと おさらをまわそうぜ!!

DISK情報室

RCA

《熱風／石川秀美》

〝夏少女〟というコトバがヒノタリするキュートな秀美ちゃんのニューリリース曲は、熱風と書いて〝かぜ〟と読ませる。前作、夏のフォトグラフでは高音部で少し発声にムリがあるようで、ちょっぴり聴きくるしい感じがあったが、このシングルはリズムがあり、それでいて聴かせる調子がとてもいい。これこそヒチヒチギャル秀美ちゃんのための曲

キャニオン

《くちびるからサスペンス／岩崎良美》

TVドラマで、ちょっと大人びた女子大生役をか〜るくこなしたって感じの良美ちゃんの新曲は、これまた大人っぽい雰囲気があふれている。タイトルどおりサスペンスタッチの曲と詞に乗せ、良美ちゃんの歌唱の確かさとうまさが、さらに光っている。心境の変化を感じさせるのは、ドラマのおかげ? この曲、TVCF〝日清豆乳〟のイメーノソングにもなっている。

キャニオン

《リトルプリンセス／岡田有希子》

デビューシングル〝ファーストデイト〟では、とってもひっ込み思案な女の子の心を唄って、うれしさとはずかしさが半分こって感じを出していたが、セカンドシングルは一転して〝私はいつでもあなただけのプリンセス〟なんて唄っている。そんな乙女心の変化がにくらしいやらうらやましいやら。しかし、カワユイ娘にこんなセリフをいわせてみたいなあ。

中村容子

CBSソニー

《ショッキングドール／中村容子》

ちょっと60年代のロカビリーかノイスト風でリズムのあるこの曲は、夏の渚やホームハーティなんかでのダンシングにドヒタって感じ。それも、今まで耳にしたポノフスとも少し違った、容子ちゃんならではのハンチがあり、サイコーに乗れそう ロミオ、トロヒカル・ハリケーン、デビュー曲ティーンエイノ・ソルジャーなど10曲入りの同名LPからのシングルカノト版

渚のドルフィン

コロンビア

《渚のドルフィン／富田靖子》

映画〝アイコ十六歳〟で鮮烈デヒューをしTVCFなどでもひときわ輝いて見える少女・靖子ちゃんのニューシングルは、LP〝みつめてください〟からのシングルカノト曲 テヒュー当時の桜田淳子の声に似た新鮮な唄声か真夏の淡い恋にヒノタリ。LPのほうは、アイコ十六歳のイメージソング・オレンジ色の絵葉書の他、靖子ちゃんの魅力かいっぱいの10曲入り。

ビクター

《さよならから始まる物語／荻野目洋子》

今年デビューの新人の中では、抜群の歌唱力と表現の豊かさを持っている荻野目洋子ちゃん。二枚目のシングルも、デビュー曲と同様のリズムある曲。語尾がハネあがる独特のアクセントが、年齢のわりに大人っぽい歌い方の洋子ちゃんにジャストフィット。もっともこのタイプの歌は、音程がしっかりしていないと聴きぐるしくなるので、他の歌い手には無理かも。

だぞい！"バカンスのおともにおもしろグッズ"けっこう役立つぞい！

FUNNY GOODS & PRESENTS by王様のアイディア

ファンシーミンクロック
クォーツ5,800円
手巻 2,500円

ちゃっこくってかわいい置時計。三針で他の機能が全くないシンプルさが魅力だ。机の上でピカリと光るインテリアのフンイキ充分。 **プレゼント 5名**

キャンドルランタン
ブラス6,800円
アルミ4,500円

でっかいローソクが収納されたランタンはキャンプに最適。懐中電灯のあかりよりは、キャンドルのほっかりムードが出るのだよ。

グリーンシャワー 700円

森林浴をするのがおっくうなヒト向きの、森林浴のモト。ストレス解消、疲労回復にトッピ！

ペティテ 350円

なんたってかんたって、世界で1番小さいボールペン。ちょっと使いにくいかも知れないけれど、持ってりゃセンスが光るってもの。

プレゼント 10名

曇らないゴーグル
グラントスラム1,300円
ワイトスター 1,500円

水泳用のゴーグルも便利だが、曇ってしまうと始末に悪いもの。そこで登場の曇らないゴーグル。こいつはプールの必需品!!

モンスターパニック 300円

卵を割ると恐竜が 。こいつを充分な水の中に入れると、どんどこどんと大きくなっていくぞ。乾燥するともとの大きさに戻ってのもなかなか。フシギな恐竜のタマゴ!!

MSXパソコン こまった110番

MSXパソコンシリーズの第一弾。エラーなんかこわくない—というサブタイトル付。"エラーメッセージ別に、おこしやすい原因とその対策が書いてあるから、エラーを出してこったことのある君には、きっと役立つと思うんだ。などとメッセージも。

全くの初心者向きのガイドブック仕立てってのが、MSXユーザーにピッタリといった感じの一冊だ。

パソコンとテレビの接続の方法から、プログラミングの途中に出てくるエラーメッセージまでが、とても親切に記述してあり、MSXユーザー以外にも役立つ。文字も大きく、まるで絵本を見ているよう（絵の数は多くはないが）で異和感なくハソコれる。

マール社／480円

MSX BASIC ゲームでパソコンがうまくなる本

習うより慣れろ—という姿勢が前面に押し出された、MSXの本。とにかくパソコンに触れ、ゲームのプログラムを打ち込んでみることがパソコン上達の一番の近道ということを教えてくれる。

ゲームプログラムは、ロボット・ディフェンダーなどの5本。その他、パソコンに関する雑学的な内容が多彩で、楽しみながらパソコンが理解できる。

インフォメーションコーナー

とゆーより、編集部から読者のみなしゃまへ熱烈なメッセージ!!

おたより おくれのコーナーへのおたよりが少ないよー[illegible]かおねげーしまーす[illegible]おたよりおくれませ[illegible]

AMフォーラムの読者の広場**おたよりおくれ**欄で、[illegible]載っけちゃいます[illegible]繰り込みの[illegible]用の白い裏をフルに活用して[illegible]ださい。毎月優秀作には粗品を進呈しますよン。

イラスト（できるだけカラーで。秀作が集まればカラーで掲載します）、**ドジ話、立腹話、文通、売ります買います譲ります**など、キミの自由に使ってくれてケッコオですよン。

繰り込み**はがき**は、それぞれの宛先に応じて所定事項を書き込んで、ずわんずわんとポストにほおり込んでちょんまげませ。

また、**なんでも法律相談**での誌上相談も受けつけてます。[illegible]ーかよろしゅく。

おれっちの攻略法には、原文のままで掲載できるものを送ってくださいねっ。自己顕示バッチシでたのんますよっ。掲載分には粗品を進呈しますからに。

アンケートのはがきは、簡単でしかも効果的なゲーム攻略法や、ゲームメーカーへの希望事項など、バンバンと書いてね。メーカーからのお[illegible]らは[illegible]カクゴで掲載するかんね。

[illegible]込み**宛先以外**の郵便物など[illegible]ーかくれぐれも宛先を間違えずに、それぞれの係あてに送ってね。

〒162 東京都新宿区下宮比町15の924 アミューズメントライフ それぞれの係

20号の応募〆切りは**8**月**末**[illegible]

ゲームプログラムでは、それぞれの遊び方の他、プログラムテクニックやリストの説明にもページをさいていて、親切このうえない。

また、デバッグ推理術、頭のいいエラーメッセージの読み方などの項目は、今までのMSX関係書ではあまりお目にかかれなかった記述で新鮮味がある

飯島弘文・鹿島博／ホルト・サウンダース／1、800円

森のクイズ100

夏休み中のハイキング、森林浴、キャンプ、アウトドアライフに必携の一冊。

虫、樹木、野生動物など、不思議の森を探険する博物学入門クイズ形式で森の不思議ゼミナールの開講――。

問題は三者択一で、問と答か裏表となっているため答を先に見てしまうことはない

たとえば、

寿命のいちばん長い虫は?／ミノムシの成虫はどうやって交尾するか?／チョウの幼虫のあしの数は何本か?／ドングリころころの行方は?／生まれたばかりのカタツムリの形は?／トカゲのしっぽはどうして切れるか?／森林の小鳥の巣の高さは?／キツツキはなぜ木の幹をたたくか?／などなど、興味シンシンのおもしろクイズが100題さてどのくらい答えられる?

春田俊郎／講談社／680円

科学万博で先を読む本

サブタイトルは〝参加企業の狙いは何か〟と題し、各企業の出展テーマと、その狙いを詳細に述べ、来年三月十七日から開催される〝科学万博――つくば'85〟を理解することを狙った本。

牛尾治朗、小松左京、松本零士などのエッセイもふんだんに盛り込まれ、いかにつくば博が期待された科学万博であるかをアピールしている。

会場図や科学万博べんり帳などの資料はかなり便利で、見るほどに読むほどに、科学万博に行きたくなるフシギガイドブック。

確かに、本で読んでみてもイメージはさほどふくらんでこない。

エキスポ、ポートピアのパビリオンが頭をかすめる程度では、それも仕方なし。とはいっても、とはいっても、テクノ人であれば興味を示して、読んでおいてもソンはない?

中経出版編／980円

LETTERS

おたよりコーナー

愛媛県／沢崎恵司

●ノンフィクション・レポート

少年は燃えていた。彼のゼビウスのハイスコアは、少し前まで二四〇万ほどだった。しかし、ある日の夕方、ふとやりはじめたゼビウスは、四〇〇万を越えても全滅のきざしはなかった。

「これは達成するかな？」

少年はほくそえんだ。しかし少年はその時おじさんの家に泊まっていたのだった。時間は八時近かった。

「やばい、電話しなくちゃ」

そこで彼は、お店の人にすがるように言った。

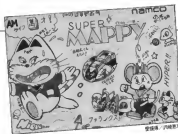
「すみません。電話したいんで少しこれをやってくれませんか？」

人の良さそうなそのおじさんは、

「いいけど、おれ下手だよ。下手でもおこんない？」

「ええ、いいですよ」

彼はすかさず電話した。自機は七機から四機に減っていた。おじさんは謝っていた。でも彼は気にしていなかった。むしろ感謝していた。

だがあせった。自機を増やさねば！　というあせりか、つまらぬところで死につながった。そしてエリア十六での全滅……ジジーのタコやろー。五一七万点……。（コノレポートハ、ジジツデス）

日を改めた六月十日。無念をはらすべく、同じ店〝ゲームイン・フォルム武蔵境店〟に入った。電車をまちがえ、三十分遅い入場であった。そしてプレイ開始。

三五〇万ほどいったところで、機械がぶっこわれた。二時間以上を無駄にして、再びやるか迷ったが、再プレイ。それから延延六時間六分。無限増えの快楽を味わい、一千万点達成！

なおも無限増えは続いたので、席を離れた。彼の後ろ姿にはひとつの仕事を終えた男の満足感があった。（彼＝おれ）

神奈川県／井坂正洋

★苦労したんだねェ。どーもオツカレサン！

●いちゃもんがたまったので言わせてもらいます。

まず一つ、一番後ろの宣伝。はっきり言ってあきました。

もう一つ、あのプレセントの品数の少なさは何ですか！　二名とか五名とか。ページかせぎ、カッコつけですか！（ちなみに僕の兄は当たらせてもらいましたけど）

あと、全然関係ないけど、TVゲームのカセノトレーベルを是非、ぜヒ、ぜひ、是非つけてほしい。絵はTVゲームの写真を載せて下さい。おねがい！

★カセットレーベルの件は、考えときやしょっ

●新ゲーム報告

データイーストから大相撲が出たと思ったらすぐに、テクノスジャパンから出世大相撲が出ましたね

僕はてっきり前者の方か、ザ・ビッグプロレスリングに雰囲気か似ていたので、テクノスが作ったのだと思っていましたが（そういえば、やはり似たような感じで、タイトーからボクシングのゲームも出て、結構人気があるみたいです）。

はからずも、データイーストとテクノスの対決になりましたが、はっきり言って「出世」の方がおもしろい。

画面を初めて見たとき、思わず笑ってしまいました。あれほどギャグっぽいセンスで作ったビデオゲームは、今までになかったんじゃないですか。まじめくさったDECOのよりもずっとおもしろくて、キャラクターの動きもおもしろい。

「プロレス」は人気は出たが、一部からは奥が浅いとケナされて、テクノスの人たちは発奮して作ったんだと思います。このゲームもやり方がけっこう複雑な感じなので、是非、基本的な攻略法を紹介してください（たのんでばかりだな）。

それから、ユニバーサルのDODRORノ前作のワイルドライドは、やたらと難しかったけど、今回はパワーボールやフルーツなどもあり、最初のMr.D

宮崎県　牧田　陽

東京都／植村　奥

シリーズ〝我が町新宿はド田舎だ!!〟
その1

・東京医大という病院のそばに、知る人ぞ知る〝青い鳥〟というだがし屋がある。いつのころかそこにマリオブラザーズが入った。この前そばを通りがかったら小さい子供がむらがっていたのでしばらく見ていたら、ふと！われに帰ってみると、このゲームの音楽はなんとドンキーコングJr.のものだった!! たとえば、Jr.がかぎにのって飛んでいくデモのとこの曲、パターン1、2、4の曲などである。そんな機械なのにしっかり任天堂と名前が入って……いるかどうかまでは調べてないが。

新宿も歌舞伎町以外は渋谷、高田馬場よりおくれていると言って過言ではない。こんなゲーム機は即刻こわしてほしい。

今月はキミのハガキも載ってるかな〜!?

O！ にたち戻った感じで、僕としては「よかった、よかった」。まだ実際にプレイはしていませんが、仕掛けがおもしろそうなので、ヒットしそうです。なんせあのエリマキトカゲが出ているところなんぞ、目のつけどころが早い！ とびっくりしております。 埼玉県／梅木 毅

近所のゲームセンターだより

●聞いてください。ある日のことでした。僕はいつものように、ゲームセンターでゲームをやっていた。その日は人が少なく、静かでゲームの音だけが鳴っていた。

すると、入口あたりにいた腕章をはめたおっさんとおばさんが中に入ってきて、その中でもヘッドらしいおっさんが、僕らに何か言おうとした。

そのときである。テレビカメラで見ていたゲームセンターのおじさんが出てきて、僕をかばおうと、必死になってそのおっさんに言った。

「あんたがたが、勉強、勉強と子供におしつけているから、子供は悪くなっていくんじゃないか！ たまには息ぬきだって必要じゃないのか。子供に自由な時間をやったらどうだ！ 子供の気持ちになって考えてやったことがあるのかね！」

かなり話していたが、じきに帰っていった。そのあと礼を言いにいって、おじさんの話を聞いた。

その後、おじさんはお金を渡し、「やっていきやー」とやさしく声をかけてくれた。そのお金でゲームをしたあと、家に帰った。

そして僕は、あんなおじさんみたいな人が、他のゲームセンターにもいたらな——とつくづく思ったのだ。（END）

岐阜県／西村清一郎

★ウーン、心あったまるお話ですねエ。オバサン、思わず涙してしまいました。ゲームセンターのおじさん、ありがとう！ ついでに一言、キミが見つけたゲームセンターの紹介、その他珍事件、ほのぼの話などがあったら、どしどしこのコーナぉ宛に送ってちょーだいね。

「どこでもいいから「このゲームにそのメーカーのキャラクターをぜんぶひっくるめたゲームをつくってみてはいかがでしょうか。ゼビウスでSフラグが出るようにとおなじようかんじで作ればいいわけです。ゲームの名前は「アーケード○○スペシャル」として土台にしてほしいゲームをアンケートして一番多かったゲームにキャラクターをあつめればいいわけです。このゲームをやれば、むかしのゲームを思いだしなつかしくてまた人気が出てきたりしておもしろいかもしれません。しかしあまりにも場ちがいのものが出てくるかもしれません、たとえば「リブルラブルでバシシしたらとつぜんボスコニアンのやつが出てきて…」

東京都 増島 健

告知版

●このたび、TAFマイコンクラブでは、マイコン系とビデオゲーム系を切り離すことに成功しましたので、会員募集を改めてさせていただきます。

ビデオゲーム研究会「TAMA（仮称）」では、毎月多数のゲームを解析発表しています。

入会金二〇〇〇円。会費月二〇〇円。入ってみようと思う方は、下記までお送りください。詳しい入会案内も下記「入会案内みてみたいなっ！」の係まで返信用封筒同封で、送ってください。

〈連絡先〉
〒730広島市南区大須賀町一七―五シャンボール広交コンパイル TAFマイコンクラブ内「TAMA」

●誰か「インテレビジョン」を買いませんか。定価が本体五万五千円で、カセット一つ五千円ぐらいだったのをカセット八～九本つけて、三万五千円でいかがですか。送料は、こちらが負担します。手渡しの場合は、五千円引いたします。

連絡は、往復ハガキか電話で。

〈連絡先〉
〒143東京都大田区北馬込二丁目四十五―三☎03（775）8244 中野境彦・男・14歳

●売ります、買いますコーナーへ

SORD M-5（BASIC-I）
ゲームカートリッジ
ディグダグ、パワーパック、MAPPY、ギャラクシアン、ワープ&ワープ、ボスコニアン、タンクバタリアン、全ナムコのカートリッジとステップアップ
ソフトテープ 一個
JOYパッド+付属品一式
全部合わせて、九九、八〇〇円を五〇、〇〇〇円で、詳しくは、W〒で。

〈連絡先〉
〒999-82山形県飽海郡八幡町下青沢字六助四十六 高橋義二

山形県 土門[illegible]二

 このコーナーでのトラブルについて 本誌では一切関知しません

大阪府／井内　孝

■最近とくに目立つようになったのですが、ゲームセンターでゲームをしている人たちのマナーが、ひじょうに悪いということです。
　たとえば、ゲームの機械にすわったり、ゲームセンターなどで売れているカンジュースなどあき缶やゴミをテーブルの上に置いたまま帰ったりするなど、とってもマナーがよくないと思います。
　これらは、ゲームをする人々のちょっとした心がけで、かなり減ると思います。みなさんも心がけましょう。
　また、最も言いたいことなのですが、ゲームをして自分の点数が低かったからといって、ゲーム機をけったりなぐったりする人たちがいます。
　これは、最もマナーが悪く、はっきり言ってこんな人たちにはあまりゲームをしてほしくないものです
　でも気をつけてゲームをしてくれるのならば、それはとってもよいことだと思います。
　みなさん、くれぐれもマナーを守って、よりゲームを楽しみましょう。

富山県／清水淳之

■最近、ビデオ、レコード、ソフトテープなどのレンタル業がメーカーから敵視され、裁判ざたになっていますが、ぼくなりの考えを言わせてもらいます（ここから先はマイコン関係について）。
　ズバリ、貸ソフト業は存続されるべきです。なぜなら、ちょっとオーバーですが、これがなくなった時がマイコンユーザーにとって、終末を迎える時だからです。
　AMライフの古くからの読者は、このコーナーが始まったころ、マイコンソフトの苦情がいくつかあったのを覚えているでしょう。あんなふうになってしまいます。
　もう少し詳しく言うと、ゲームのようにマイコンソフトも当たりはずれがあります。それを知らずに、悪いソフトを買ったユーザーのことを考えてみてください。
　もし、コピーということをうるさく言うならば、今の貸ソフト業は、店内にマイコンを置いてソフトを使ってみるだけ、という風にしてもよいはずです。
　事実、そんな店は増えてきています。とにかく、貸ソフトを始めとする各種レンタル業はなくなっては困る。いや、なくなってはいけないと思います。

東京都／植村　良

■㈱ナムコさんへ。私はある娯楽機メーカーの一社員ですが、一つ提案があるのです。
　私は、ナムコのゲームが大、大、大好きなのですが、その案というのは、テーブルゲームを市販する、ということなのです（ただし、アップライト型ではない）。たとえば、大型百貨店などと提携するなどして
　具体的に言うと、テーブルモニター（その中には、コンピュータとスピーカーだけを内蔵して）。そしてゲームはMSXなどのカートリッジに似たもの。または、データイースト式のマイクロカセットにして売り出す
　ナムコのゲームのモニター二十インチカラーモニター（スピーカーなど）のテレビは、コストをさげたいですね。三十五〜四十五万ぐらいが適当じゃないでしょうか。
　コイン識別機は着けず、一人用のみで（ゲームセンターに置かれて、低コストでもうけるのを防ぐため）、カートリッジはもちろん、ゲームセンターと同一内容で、一つ二万ぐらいがいいんじゃないでしょうか。
　まぁ、こんなのが出れば、ゲームセンターはこまるでしょうが……。
　また、これを受注生産にすればいいんじゃないでしょうか（そうなれば値か上がるけど……）。
　一般の人がゲーム機を買うのが難しいのは、販売網が業者向けなので、もし買っても、故障のサービスが一般人では難しいからでしょう。そして、最大の欠点は、一種類のゲームしかで

千葉県／小川　洋

情報局を充実させるのは、キミしだい！

きないということです。

できるだけ値を抑えて発売して下さい。お願いします！

大阪府／草田英樹

■前略、またおたよりします。前に何となく書いてしまった手紙への感想がいろいろあるようです。が、もう一度はっきり言いたいと思って・・・。

まず、恵子さんへ。僕が「仕事」と書いたのは、それを「お金を稼ぐための手段」というつもりで書いたのではなく、「すべきこと」（要するに、受験生の仕事は勉強である）という意味で書いたのですから、お間違えないように。

D・N君は、A氏のお話によれば、大学へ行っているそうで、本当に良かったかどうかは知らないけれど、「おめでとう」これからは学業の妨げにならない範囲内で、活躍して下さい。

しかし、他のプレイヤーのみなさんは、D・N君のような成功例だけを見て、「自分も絶対大丈夫だ」とは思わないでください。D・N君もそれなりの努力をしたはずです。

まぁ、どちらにしても、テレビゲームは楽しくやって下さい（ちなみに、僕は少し前までギャプラスに凝ってましたが、スペシャルフラッグの出し方がわかってからはやめました。今は、マイコンゲーム「ニュートロン」にとりつかれております）。

それと、リブルラブルのテクニカルマニュアルに「これは点数を伸ばすのではなく、奇跡を伸ばすために作った本」と書いてあったが、このゲームが奇跡の回数で争われているのであるから、結局は、同じゲームを長くやっていると、何か義務感みたいなものを受けたり、機械的で強制的な作業であるように思えますが、みなさんは、どう思われるでしょうか。

富山県／匿名希望

BOMB JACK

埼玉県　遠藤真幸

AMライフ第18アンケートはがき

千葉県／宮坂雅彦

読者プレゼント（第18号）当選者発表

●ナムコNG第5号／ナムコ
東京都／皆崎耕史、東京都／気賀健司、埼玉県／佐藤武雄、千葉県／佐々木浩文、大阪府／高田博幸、宮崎県／峰岸富夫、愛知県／増田和明、滋賀県／中山徹、山口県／山崎秀一、高知県／川村雅宏

●リブルラブル徹底攻略本／AMP
北海道／中原一夫、秋田県／福島裕、富山県／北川繁、長野県／宮原久弥、兵庫県／松田祐一、福岡県／永島敏男

好太朗、三重県／森本宏、他2名

●ゲームステッカー／日本物産
新潟県／須貝茂、新潟県／半田洋文、東京都／八代拓也、山梨県／広瀬健二、三重県／伊室伸一、和歌山県／園田浩一、兵庫県／金沢光平、長崎県／山本真二、沖縄県／金城享

●もろこしアッチッチ／トミー
宮城県／厚直也、山形県／杉山俊彦、東京都／瀬川文男、他3名

●もろこし村／トミー
神奈川県／森田要、群馬県／柳沢竜雄、岡山県／林正宏、他3名

●年貢の納め時／トミー
青森県／中野秀樹、東京都／村上浩、島根県／尾崎昌実、他3名

●もろこし未満おことわり／トミー

富山県／福井大輔、大阪府／吉川勝伸、兵庫県／入江晃、他3名

●あかりちゃん／アルプス商事
北海道／谷村潤一、茨城県／竹内伸、大阪府／小森晴彦、他2名

●スカイヘリ／王様のアイディア
宮城県／斎藤昭彦、千葉県／古木修、東京都／中森剛、神奈川県／小野賢蔵、静岡県／山下達也、他5名

●ワーゲンホチキス／アルプス商事
岩手県／山口裕之、栃木県／坂井雄三郎、東京都／沢田洋一、石川県／堀幸太郎、岡山県／守田寛晃、他5名

●ウォッチQ／タカラ
神奈川県／野口武雄、愛知県／井上真彦、佐賀県／島田浩介、他3名

●ファンキーゴリラ／アルプス商事
群馬県／青木峰夫、東京都／秋山

●ディスクトレイ／王様のアイディア
富山県／堺友明、長野県／岡達美、京都府／渕之上英徳、他2名

●ホログラムステッカー／王様のアイディア
栃木県／篠田秀樹、埼玉県／坊之園智、東京都／牧原一臣、鹿児島県／橋本紀男、他2名

編集後記

from Editors

●今月は初めての出張で大阪に行ってきた。大阪の町でもゲームセンターは大はやりで、東も西もゲーム少年達に変わりはないなと、変なところで感心してしまった。しかし大阪のタコ焼きはおいしかったなあ〜。
（マサヒロ）

●東京・池袋サンシャインシティで7月7日から開催されているのは「ひかり博」。栃木県では7月12日から「とちぎ博」。そして、来年3月から始まる「つくば博」と、博覧会づくめ。その3つの博覧会に共通しているのは、未来をテーマにしているということ。しかし、その知恵と技術の成果は、ホントすごいもんです。
（ユーコ）

●今回の巻頭は、オレのあこがれのキミ・原真祐美ちゃんの登場。真祐美ちゃんを撮ることになって、オレの胸はトキメキドキン。1ヵ月前からスケジュールをおさえてあって、その間オレはず〜っとキンチョーのしっぱなし。で当日もカチンコチンって感じ。撮りあがったフィルムの出来はイマイチだったけど、オレ、もうカンゲキ。ジツはナイショでスライドフィルムを1枚、定期入れにしまってたりなんかして、ウッシッシ。
（ヒロキ）

●久しぶりに大阪へ行ってきたのだ！　仕事で。ところで気がついたことが一つ。駅売りの新聞スタンド、大阪では新聞を平積みにして売っている。東京では立てて売っている。この違いは関西人と関東人の性格からくるのか、ウムムどう思いますみなさん!?
（カズオ）

●ジーッと机に向かっていると、肩が凝ってつらいのです。でも、このあいだ、フッと思い立って、プールへ泳ぎに行きました。前ほど肩凝りが起きなくなり、プールは偉大だと感激しているこのごろです。
（ミチコ）

●最近は、ひじょーにラクチンチンをしている毎日なのであーる。とにかく、編集スタッフが優秀で、これまでのヤキモキ、イライラがぐ〜んと軽くなって、頭の方のハゲマシ度もどうやら一段落。かといって気を許すとシッペ返しが来そうなので、そこんとこはアルコールに依存してまぎらしているのが実情であ〜る。ま、今のところ、何だかんだといいながらも月のはじめには本が出ているからひと安心。どーか諸君、あった〜かく見守ってほしい。ヒゲ編からのおねげーですだ。
（タケムラ）

今月もプレゼント応募待ってるよ〜ん!!

PRESENTS

■ウォッチロボ（4、980円）
タカラ——2名

■タロットスター（6、500円）
トミ——1名

■馬之介（8、000円）
トミ——1名

■アドベンチャーゾーン（4、980円）
エポック社——3名

■ゲームボックスセブン（6、980円）
エポック社——3名

■ペティテ（350円）
王様のアイディア——10名

■ペパトーン（1、950円）
王様のアイディア——10名

■ファンシーミニクロック（2、500円）王様のアイディア——5名

■遊園地エキスポランドご招待券——10名

★応募の詳細は91ページ参照!!

AM LIFE NO.20 通巻第19号

定価　550円
発行　昭和59年9月1日
編集人／発行人　竹村　潤
発行所　株式会社　アミューズメントライフ
〒162 東京都新宿区下宮比町15-924 ☎03-267-3235㈹

発売所　株式会社 東京経済
〒162 東京都新宿区下宮比町15 ☎03-267-7651㈹
製版所　株式会社 技研プリント
アートディレクション／川上晴代

ステッパーって知ってっぱー!?

よみうりランド、小田急御殿場ファミリーランド

東武動物公園札幌子供の国

奈良あやめ池遊園

東洋娯楽機株式会社
●お問い合わせ
03(718)6521
営業部
東京都目黒区八雲1-5-7 東娯ビル

アミューズメントライフ 昭和59年9月1日発行(通巻19号) 編集人 発行人 竹村 潤 発行／アミューズメントライフ 〒162 東京都新宿区下宮比町15 電話03(267)3235(代表)

YOU CAN DO MAGIC

Swing-top makes us feel thirties
at any time. As if you were hero of movie—
it is just magic.

HAWARD
本　　社　東京都千代田区岩本町2 11 5早川トナカイビル ☎03 863 3011代〒101
大阪営業所　大阪市東区博労町2 41中博ビル ☎(06)261 3214代〒541
●総合カタログをご希望の方は本社までハガキでお申し込みください。

写真、左より／シャツ・参考商品、パンツ¥5,800　中／ジャンパー・参考商品、パンツ¥4,900　右 ャンパー¥4,900、パンツ¥2,900